

JEUX DESCARTES PLUS

VOLUME 3

EIL L'APPEL DE CTHULHU BLOOD BOWL LA TABLE RONDE PARANOÏA ST
EME DB ARMADA SUPREMATIE MALEFICES AMIRAUTE JAMES BOND BATAI
VALLEE DES ROIS LES AIGLES BLOOD BOWL RENCONTRE COSMIQUE LE
AIGLES MALEFICES AMIRAUTE DEUXIEME DB ARMADA S
PAF 1870 PARIS-ZOOM ARMADA SUPREMATIE JU
SUPREMATIE LEGENDES FRIED
ROIS LES AIGLES
PARANOÏA JU
PARIS-ZOO

SPECIAL STAR WARS

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-904783-59-

25 F

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

LES AIGLES : Unités Espagnoles

Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.
Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Partida Don. Joa.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.
Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.	Chasseur de Val.

Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.
Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.
Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Inf. de Mar.	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val
Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val	Vol. de Val
Vol. de Val	Vol. de Val	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.
Guer. de Val.	Guer. de Val.	Guer. de Val.	Miquelet	Miquelet	Miquelet	Miquelet	Art. de Mar.	Art. de Mar.	Art. de Mar.	Art. de Mar.	Art. de Mar.	Art. de Mar.

EDITO

Joueurs, réjouissez-vous : Jeux Descartes vous annonce une année riche en excellentes surprises ! Parmi les projets dont nous pouvons déjà parler, citons les versions françaises de trois fabuleux jeux de rôle : Star Wars (West End Games), James Bond 007 (Victory Games) et Warhammer (Games Workshop).

Vous comprendrez alors pourquoi, pendant ces derniers mois, notre équipe a été surchargée de travail. Pourtant, malgré quelques cas d'épuisement chronique, voici quand même le troisième volume de JD+. Nous l'avons voulu encore plus riche et plus attrayant que les précédents. Et ce n'est toujours qu'un début !

Ce numéro est un spécial "Star Wars", car nous consacrons une bonne partie de nos pages à ce jeu qui est en train de conquérir les Etats-Unis et que bien des joueurs français attendaient avec impatience.

Mais vous trouverez également des articles concernant vos jeux préférés. A ce propos, nous tenons à signaler qu'un malheureux oubli de notre part nous a fait omettre de créditer Anne Vétillard, la sémillante créatrice de Légendes de la Table Ronde, pour la Fiche de Sortilège qu'elle vous a proposée dans notre dernier numéro. Elle ne nous en a pas tenu rigueur, mais il fallait rendre à César, ce qui lui appartient. Encore mille excuses, Anne.

Nous profitons également de l'occasion pour remercier tous ceux qui, par leur soutien et leurs conseils, ont permis l'existence de JD+. Nous aurons à cœur de ne pas les décevoir !

Mais JD+ vous est avant tout destiné et nous vous rappelons que vous pouvez toujours nous écrire pour nous faire part de vos doléances à... JD+/Jeux Descartes 5, rue de la Baume ; 75008 Paris

La rédaction

Direction de la rédaction : Jean Balczesak
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : Philippe Alliot, Henri Balczesak, Paul Bois, Pierre Cléquin, Hervé Fontanières, Pierre Lejoyeux, Jean-Jacques Petit, Stéphane Truffert, Anne Vétillard.
Réalisation et présentation : G. Rohmer
Illustrations : G. Lautussier, E. Niccolini, R. Mac Quarrie, S. Truffert.
Exécution : V. Palmer.
Photogravure : R.C.P., Repro J.M.,
Photocomposition : Typo 06

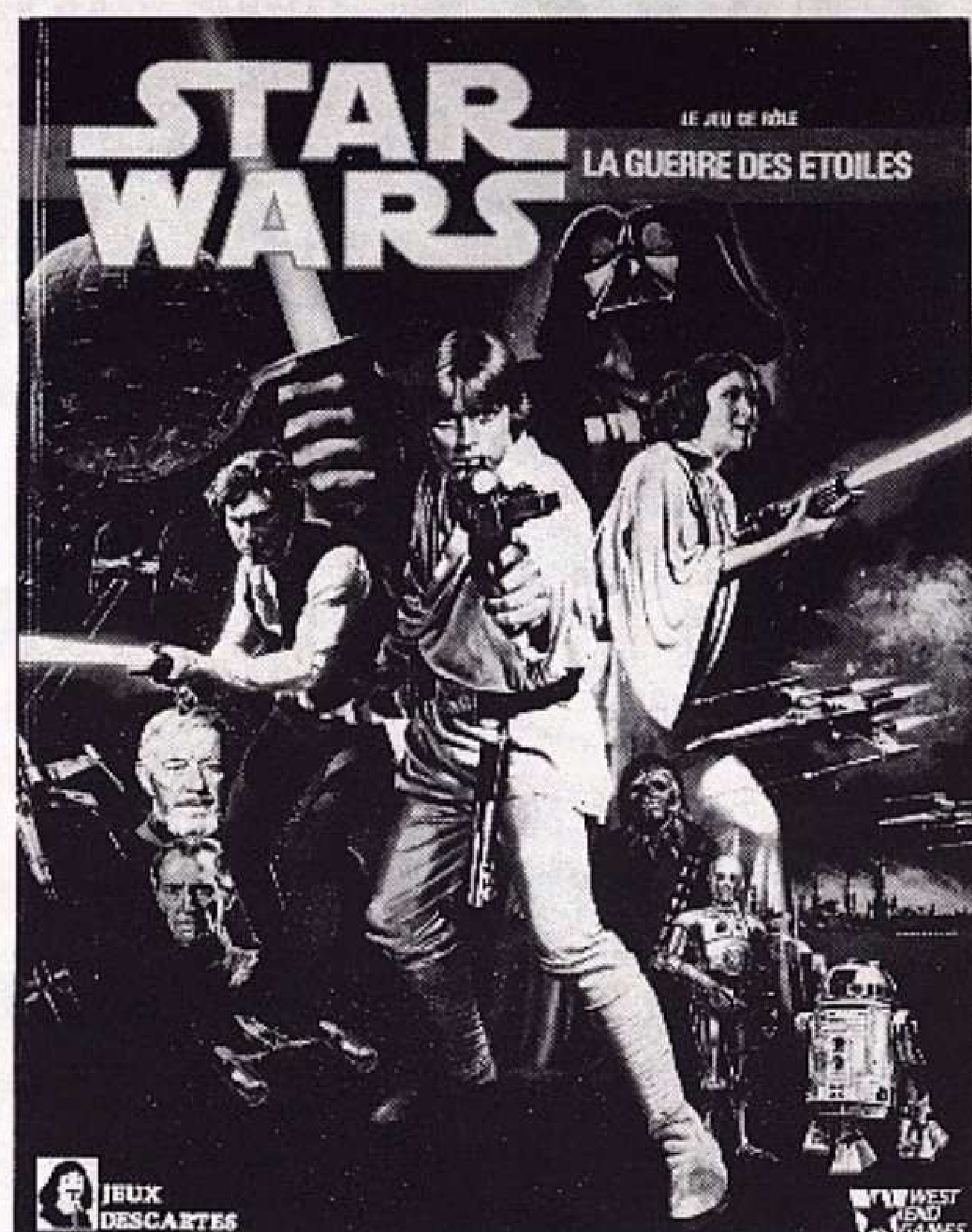
Encore disponible :

JD+1 : Du matériel délirant pour **Paranoïa** ; **Maléfices** expliqué aux débutants ; l'horoscope des Alchimistes pour **Légendes de la Table Ronde** ; le temps et les voitures dans **L'Appel de Cthulhu** ; des précisions et des scénarios pour **Friedland** ; un scénario pour **Amirauté** ; des conseils tactiques pour **Armada** et des variantes pour **Junta** et **Rencontre Cosmique**.

JD+2 : Le commerce pour **Légendes des 1001 Nuits** ; des tuyaux pour mieux construire ses scénarios de **Maléfices** ; encore du matériel pour **Paranoïa** ; une fiche de Gardien pour **L'Appel de Cthulhu** ; comment se faire éditer chez **Jeux Descartes** ; notes et précisions sur **Les Aigles** ; les marines secondaires d'**Amirauté** ; en savoir plus sur Sherlock Holmes pour **Détective Conseil** ; et... un **écran complémentaire** pour **L'Appel de Cthulhu**.

SOUS LES PROJECTEURS

Quelques-uns des trésors que vous pourrez découvrir en ce moment même, ou dans les quelques semaines à venir, en fouillant les rayons de vos boutiques préférées.



STARWARS

STAR WARS LE JEU DE ROLE

Présenté en français moins de trois mois après sa publication américaine par West End Games, voici le jeu "événement" que tous les amateurs d'aventure et de science-fiction attendaient. Inspiré de la célèbre trilogie cinématographique ("La guerre des étoiles","L'Empirecontre-attaque" et "Le retour du Jedi"), La Guerre des Etoiles est un jeu de rôle simple... mais très loin d'être simpliste ! Employant uniquement des dés à six faces, ses règles bien détaillées envisagent tous les aspects qui ont donné leur cachet inimitable aux aventures de Luke Skywalker et de ses amis : combats aux pistolets-blasters (également appelés "pistolasers"), duels au sabre-laser, affrontements entre chasseurs spatiaux, voyages intersidéraux, Droïds, etc. Sans oublier la fabuleuse puissance mystique appelée la Force, qui donne aux célèbres Chevaliers Jedi leurs étonnants pouvoirs. De quoi vivre des milliers d'heures palpitantes dans une galaxie lointaine, très lointaine...
Soucieux de satisfaire les fans les plus exigeants, Jeux Descartes a tenu à ce que l'édition française de "Starwars : The Role Playing Game" respecte scrupuleusement le texte original américain de ce jeu fabuleux et les versions françaises des films de la saga (ex : chez nous Darth Vader s'appelle Dark Vador, Han Solo se prénomme "Yan" et R2D2... D2R2 !). Résultat : un magnifique ouvrage de près de 150 pages de règles passionnantes, de conseils pour les débutants et d'idées d'aventures, le tout agrémenté de photos et d'illustrations tirées des archives de Lucasfilm. Un très grand jeu !

LE GUIDE DE STARWARS

Aussi riche que le livre de règles, ce "guide de référence", destiné aussi bien aux maîtres de jeu qu'aux simples passionnés, décrit en détail l'univers de La Guerre des Etoiles.
Comment fonctionnent les vaisseaux spatiaux ? Quelles sont les caractéristiques des chasseurs employés par l'Alliance Rebelle ? A quoi ressemble une base de l'Empire ? Qui sont les Twi'leks ? Voici seulement quelques-unes des questions auxquelles cet ouvrage ultra-documenté apporte des réponses. Mais vous y trouverez bien d'autres choses encore : de nouveaux modèles de véhicules, des extra-terrestres fascinants, des créatures fantastiques, les caractéristiques complètes des héros de la saga (Yoda, Obi-wan Kenobi, Leia, etc.), les plans du Faucon Millenium, le livret technique des chasseurs "Aile-X", etc.
Bref : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur La Guerre des Etoiles présenté sous la forme d'un livre relié de 142 pages. Indispensable !

PARANOÏA

ON NE VIT QUE SIX FOIS

Ce scénario grand luxe de 60 pages en vrai papier imprimé est génial. C'est l'Ordinateur qui le dit, alors il a sûrement raison. Il est meurtrier, mais comme seuls les traitres/ commies risquent de mourir, c'est très bien comme ça. Il est complètement délirant, mais pourquoi s'en plaindre ? Il a été écrit par un vrai français, vous avez de la chance que nous l'ayons pas publié en moldovaque septentrionnal. En attendant, les américains ont décidé de le traduire et de l'éditer chez eux. Il a pour sujet le CENSURE CENSURE CENSURE et le CENSURE CENSURE.
Vous jouez à Paranoïa ? Alors vous vous en êtes déjà procuré quelques exemplaires. Non ? Hum... veuillez s'il vous plaît vous présenter au centre d'extermination le plus proche. Merci de votre coopération.

ORCBUSTER

Dans le Complexe Alpha, tout est planifié pour le plus grand bonheur de tous par votre ami l'Ordinateur. La magie n'existe pas ici. En tout cas, elle n'existait pas jusqu'à ce qu'un inconscient construise un Collapstron Dimensionnel. Maintenant, trois indésirables à l'allure étrange (il y en a même un dont la peau est couverte d'écailles) sèment la pagaille dans le complexe et nuisent au bonheur de ses habitants. Il faut remédier à cela. L'Ordinateur sait qu'il peut compter sur vous. Merci de votre coopération.



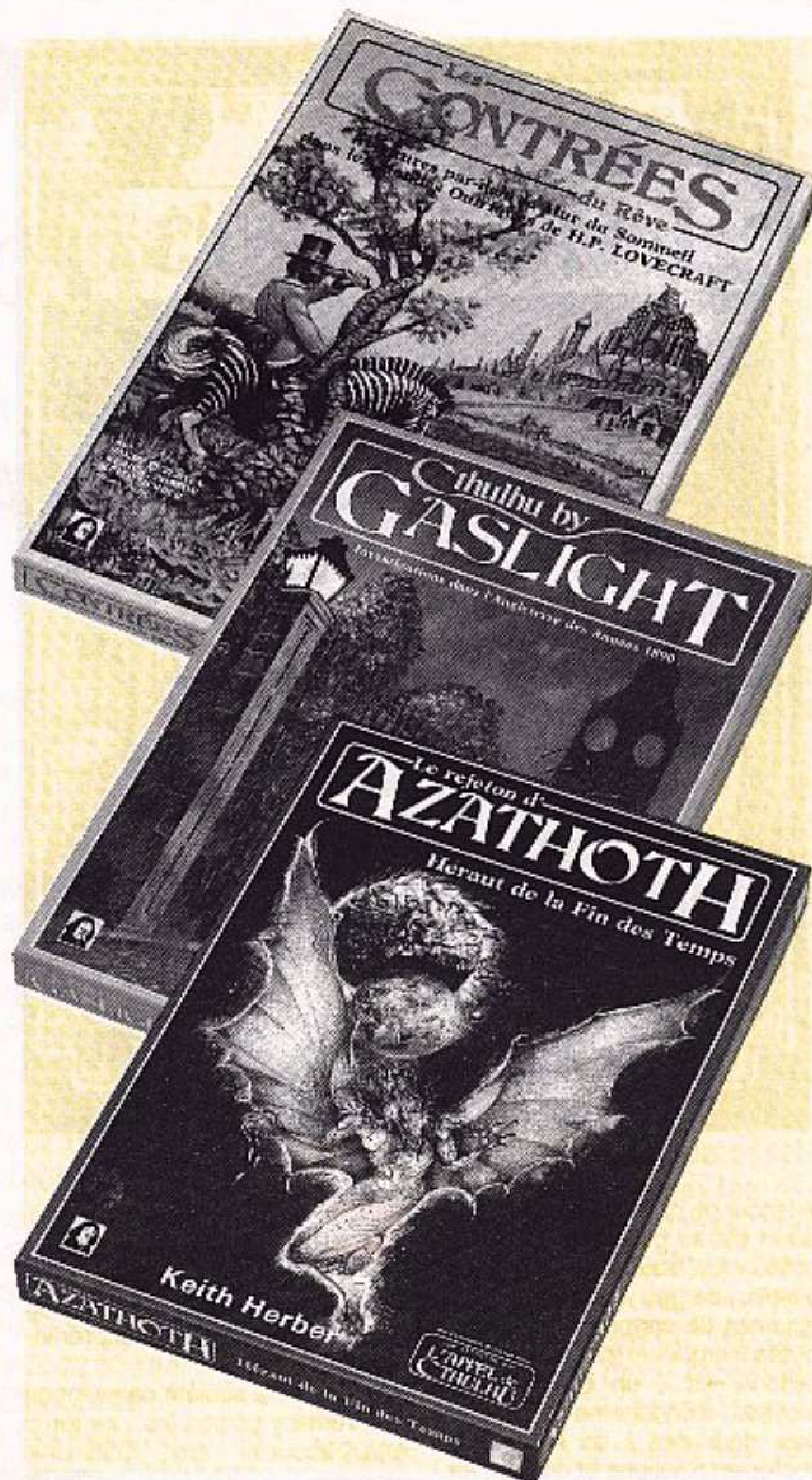
L'APPEL DE CTHULHU

CTHULHU BY GASLIGHT

De Conan Doyle à Edgar Poe en passant par H. G. Wells, l'Angleterre de la fin du siècle dernier a inspiré toute une génération d'écrivains qui ont su décrire l'ambiance "fantastique" des rues londoniennes noyées par le fog.
Ce supplément en boite permet aux Investigateurs de L'Appel de Cthulhu de se mesurer aux mille et un dangers de l'ère victorienne. Voici venu maintenant pour eux le moment de rencontrer le sinistre professeur Moriarty et, pourquoi pas, l'infâme Fu Man Chu, lui-même !
Un Guide des Années 90 de 54 pages fournit tous les renseignements dont peut avoir besoin le Gardien des Arcanes pour jouer des aventures à l'ombre de Big Ben : coutumes, nouvelles professions, biographies, histoire, etc. Citons également un chapitre consacré aux voyages temporels qui offre la possibilité d'imaginer quantité de scénarios.
Les Horreurs du Yorkshire est une aventure terrifiante de 48 pages qui donnera bien des sueurs froides aux joueurs qui tenteront de la mener à son terme. Mais, peut-être que Sherlock Holmes saura les aider...
Enfin, on trouve également dans la boite de ce supplément une grande carte de Londres à l'époque de Jack l'Eventreur et une nouvelle fiche de personnage spécialement conçue pour les investigateurs britanniques.

LES CONTREES DU REVE

Quel que soit le type d'aventures que vous préférez, ce supplément ne peut que vous séduire. Grâce à lui, TOUT est possible, même le plus effroyable !
En vous engageant dans Les Contrées du Rêve, vous allez pouvoir donner corps à vos pires cauchemars... et en faire profiter vos joueurs. Vous y retrouverez bien sûr toutes les monstruosités lovecraftiennes de Démons et Merveilles, mais vous pourrez aussi imaginer vos propres monstres en laissant libre cours aux aberrations de votre esprit.
En 38 pages denses, le livret "Les Contrées du Rêve" vous décrit l'univers des cauchemars selon St H.P.L.. Vous saurez comment vos investigateurs peuvent s'y rendre, ce qu'ils peuvent y découvrir et comment créer vos propres scénarios sans dénaturer l'ambiance si particulière de L'Appel de Cthulhu.
"Les Voyages du Rêve" est un recueil de 70 pages proposant 6 scénarios oniriques qui conduiront les joueurs aux frontières de la folie.
Ajoutez à cela un livret d'aides de jeu à découper (16 pages) et une carte des Contrées du Rêve que les investigateurs pourront compléter au fil de leurs pérégrinations, et vous aurez une petite idée de ce supplément démentiel qui ouvre la porte d'un domaine que le grand Sigmund Freud lui-même redoutait...



LES ANNEES FOLLES



Le supplément en boîte consacré à notre beau pays ne doit plus tarder maintenant. Rappelons qu'il est composé d'une carte, d'un écran du Gardien et de deux livrets :
- Un énorme Guide des Années Folles qui vous apprendra tout sur la France des années vingt.
- Un livret d'aventures qui vous initiera en douceur aux mystères "cthuliens" du pays de Baudelaire.

Entièrement réalisé à Paris, il doit très prochainement faire l'objet d'une édition américaine...

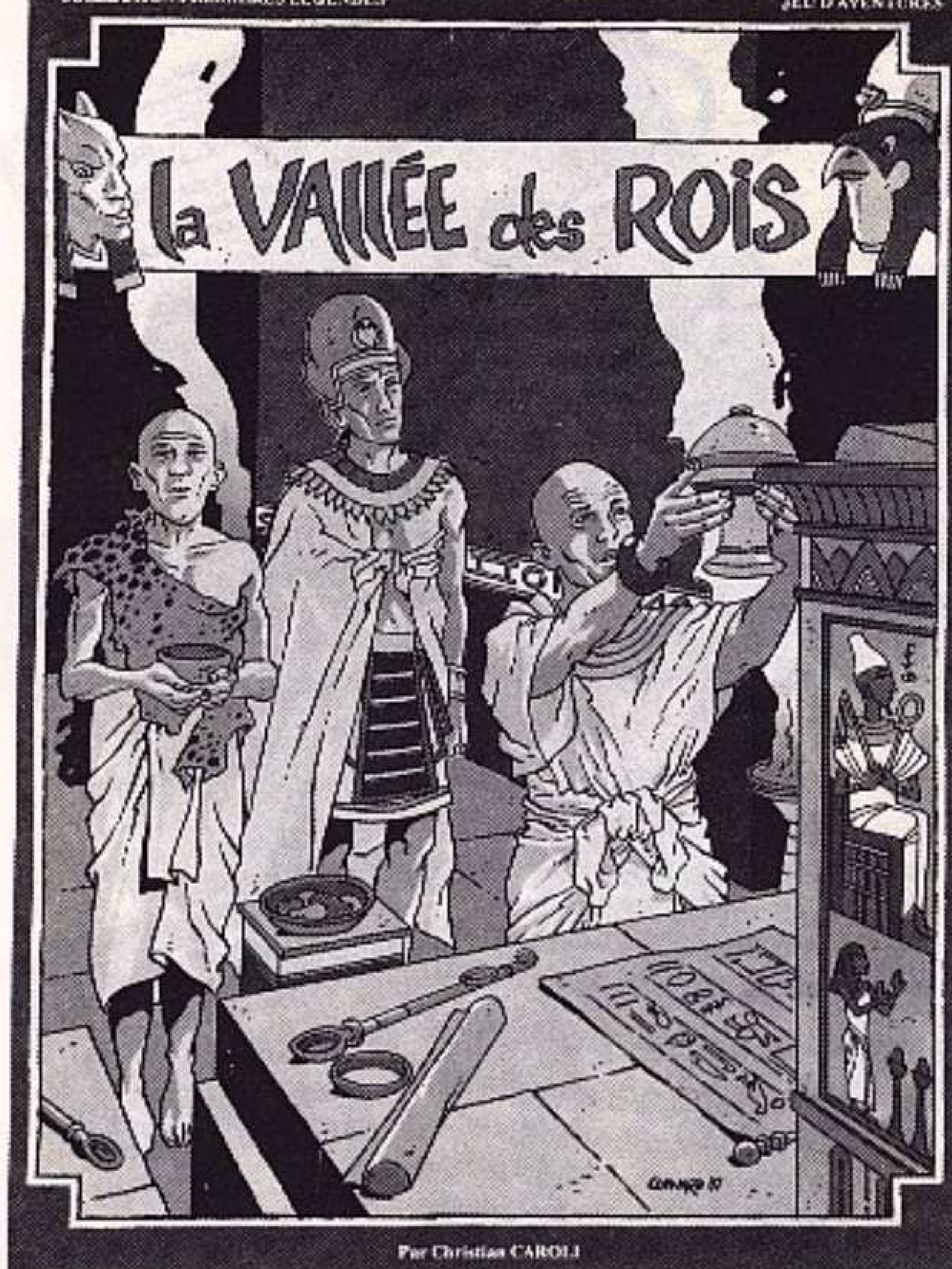
LE REJETON D'AZATHOTH

Si vos investigateurs croient maintenant pouvoir supporter n'importe quelle aventure, lancez-les donc dans cette campagne en 7 scénarios qui, de Providence au Tibet en passant par les Contrées du Rêve, leur fera découvrir des horreurs insoupçonnées.
La boîte de ce supplément ne contient pas moins de 3 livrets représentant 132 pages de lecture et regroupant plus de 60 fac-similés d'articles de journaux et de lettres, des règles optionnelles, des extraits des livres du Mythe. Après les abominables "Masques de Nyarlathotep", voici le terrible "Rejeton d'Azathoth". Quel joueur saura lui résister ?...

JEUX DE SOCIETE

BLOOD BOWL

Réunissez sur un même terrain des créatures de toutes sortes (ogres, nains, squelettes, goules, etc.), donnez-leur un ballon et... regardez ce qui se passe alors !
Variante "pervertie" du football américain, Bloodbowl est un jeu de société délirant pour deux joueurs où tactique et humour font bon ménage. Création d'équipe, passes, plaquages et coups de pied sont simulés d'une façon simple et distrayante. Sans oublier, bien sûr, des règles permettant quelques bagarres salutaires, histoire de défouler un peu les joueurs.
Version française du célèbre best-seller de la firme anglaise Games Workshop, Bloodbowl est au football américain ce que

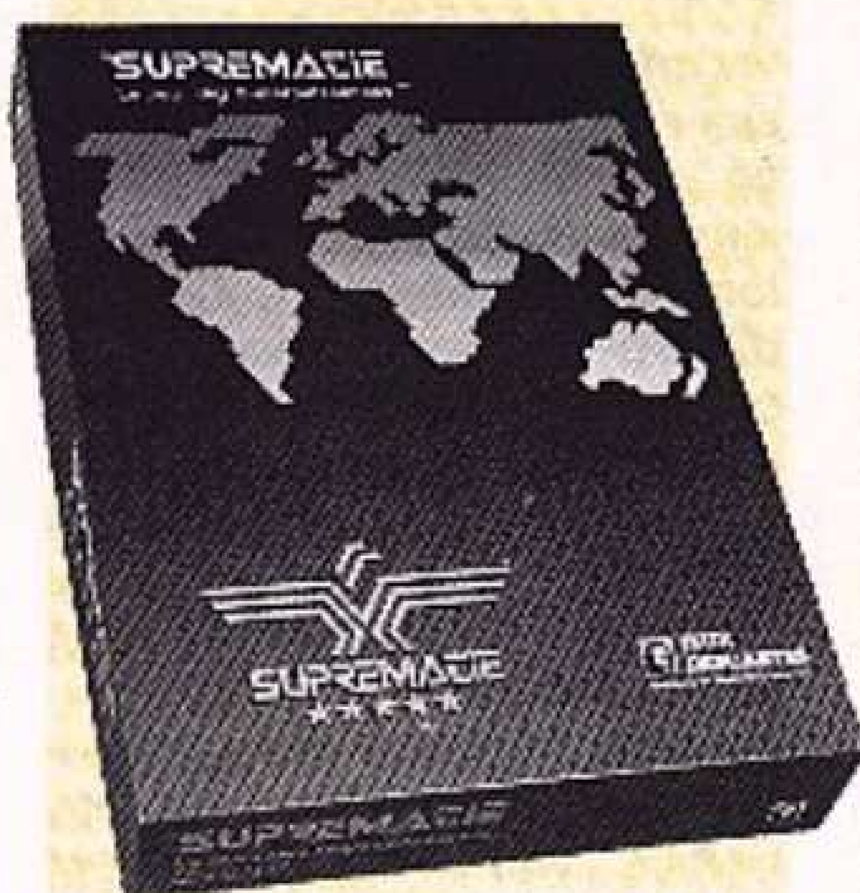


PREMIERES LEGENDES

LA VALLEE DES ROIS

Dernier né de la collection "Premières Légendes", La Vallée des Rois va faire date ! Ce jeu ultra-documenté sur le monde des pharaons est certainement le projet le plus ambitieux de l'équipe de Légendes.
Il suffit de prendre la boite en main pour apprécier la richesse de cette réalisation. Comme à l'ordinaire, on trouve à l'intérieur un livret récapitulant le fameux système "Légendes" et un épais livre détaillant tous les aspects de l'Egypte antique. Le tout est complété par une superbe bande dessinée conçue par Convard, "Les Héritiers du Soleil", histoire de se mettre rapidement dans l'ambiance. S'il vous est arrivé de rêver en lisant le "Mystère de la Grande Pyramide" ou en regardant des merveilles de l'égyptologie, ce jeu ne pourra que vous enthousiasmer par le soin dont sa réalisation a fait l'objet. Voici enfin l'occasion de vivre des aventures dans un monde où les dieux ne se contentent pas de tout regarder de haut. La Vallée des Rois est un grand jeu sur une fabuleuse civilisation...

le lancer de grenades à fragmentation est au bilboquet. Dans sa boite, vous trouverez : un grand plateau de jeu cartonné, 115 figurines de carton en couleurs, divers marqueurs (pions "arbitre", ballons, etc.), un bloc de 50 feuilles d'Engagement d'Equipes, deux dés à six faces, 30 socles en plastique et un livret de règles regorgeant d'anecdotes désopilantes.
Pour gagner, il suffit d'être relativement brutal, foncièrement cruel, vraiment dénué de tout scrupule, vaguement infâme, moyennement sadique, sanguinaire au dernier degré, plutôt inhumain et totalement fou à lier. Vous l'avez compris : ce jeu sort vraiment de l'ordinaire...



SUPREMATIE

Votre plateau de jeu ? Le monde actuel. Votre but ? La suprématie !
Conçu par la société canadienne Supremacy games Inc., ce jeu a été accueilli aux Etats-Unis comme l'un des tous meilleurs jeux de société des années 80. Dans Suprématie vous dirigez les menées impérialistes de l'une des grandes puissances mondiales. Jouant à la fois sur les plans militaires, économiques et diplomatiques vous devez assurer votre emprise sur notre pauvre globe. Evidemment, une guerre nucléaire peut toujours anéantir la race humaine, mais cela suffira-t-il à modérer votre appétit de pouvoir ?
Doté de règles faciles à apprendre, ce jeu vous fera découvrir dans la bonne humeur les menaces qui pèsent sur notre monde. Jamais ennuyeuses et toujours renouvelées, ses parties vous permettront d'employer ruse, stratégie et diplomatie pour arriver à vos fins. En jouant à Suprématie, vous en apprendrez plus sur la politique internationale de demain qu'en lisant une pile de traités rébarbatifs sur ce sujet. Alors, pourquoi ne pas s'amuser un peu, tant qu'il en est encore temps ?...

JAMES BOND 007

JAMES BOND 007 LE JEU DE ROLE

Lors de sa première publication américaine en 1983, James Bond 007 a fait l'effet d'une bombe. Du jour au lendemain, le monde du jeu de rôle en a été bouleversé. Jamais jusqu'alors on n'avait vu des règles aussi innovatrices et aussi agréables à employer. Depuis, elles ont inspiré de nombreuses imitations, mais aucune n'est parvenue à surpasser la perfection de l'original. Jeux Descartes vous propose de découvrir, en français, le jeu d'espionnage ultime...
En une quinzaine de films à grand succès, James Bond, l'agent secret britannique imaginé par Ian Fleming est devenu le plus célèbre des espions. Evoluant dans un univers où le luxe dissimule les périls les plus meurtriers, il est devenu le héros-symbole de la deuxième moitié du vingtième siècle. James Bond 007 vous propose de revivre les exploits de ce "super-espion". Ses règles superbes envisagent tous les aspects qui ont fait la célébrité du héros de Fleming : poursuites en voitures, jeux de casinos, gadgets, séduction, etc. Dans JB 007, vous ne "tirez" pas un personnage, vous le créez, avec ses forces et ses faiblesses.

WARHAMMER

WARHAMMER LE JEU DE ROLE

Ce gros livre est loin d'être "un jeu de rôle médiéval-fantastique de plus", c'est LE jeu de rôle d'Heroïc Fantasy ! Ses créateurs anglais ont su tirer des leçons de tous les jeux parus ces dix dernières années. Résultat : un jeu accessible et extrêmement complet. De la religion à la magie, tout est prévu dans les moindres détails. Et quelle qualité ! En moins de deux ans, Warhammer est devenu l'un des jeux de rôle les plus pratiqués en Grande Bretagne. Ses fans ne tarissent pas d'éloges à son égard et il existe déjà toute une série de scénarios et de suppléments que Jeux Descartes mettra rapidement à la disposition des passionnés de France et de Navarre. Inutile donc de réviser vos cours d'anglais, le "Marteau de Guerre" frappe très bientôt en français !

JEUX DE SOCIETE

GUERRIERS DES ETOILES

La Guerre des Etoiles ne serait pas ce qu'elle est sans les combats spatiaux livrés à des vitesses prodigieuses dans le vide galactique. Si le système de combat entre vaisseaux proposé par le jeu de rôle ne vous convient pas, essayez un peu ce wargame conçu par les meilleurs créateurs de West End Games. Sur un splendide plateau de jeu en couleurs, vous pourrez résoudre sans difficultés des affrontements dans l'espace. Des pions sont fournis aussi bien pour les vaisseaux de petite taille (Aile-X, TIE) que pour les "monstres" de l'Empire (Croiseurs Stellaires, Destroyers, etc.).
Bénéficiant de règles simples et faciles à apprendre, ce jeu permet aux pilotes de tester leur audace en accomplissant des manœuvres périlleuses. Un système unique de fiches et de marqueurs confère une parfaite simultanéité aux déplacements des appareils. Utilisé en complément du jeu de rôle de La Guerre des Etoiles, ou comme un wargame indépendant, Guerriers des Etoiles a de quoi satisfaire les plus exigeants.



BLOOD BOWL

RENCONTRE DANS L'ARENE SANGLANTE

Faire un jeu sur le football américain dans un univers médiéval fantastique ? Quelle idée !! C'est pourtant celle qu'a eue un jour Jervis Johnson, un concepteur qui n'a pas peur de sortir des sentiers battus. Après avoir connu un succès fracassant en Angleterre, son jeu est enfin publié en français par Jeux Descartes. Quel meilleur prétexte aurions-nous pu trouver pour le rencontrer et discuter avec lui de la genèse du fabuleux Bloodbowl ?...

Jervis Johnson est un grand gaillard dégingandé, dont les manières un peu gauches et le sourire anxieux traduisent une certaine timidité. Il nous avertit très gentiment qu'il n'a encore jamais été interviewé. Qu'à cela ne tienne, nous ne serons certainement pas les derniers à lui imposer cette "torture". Feu !

JD+ : Mr Johnson, dites-nous voir comment vous en êtes venu à créer un jeu.

Jervis Johnson : Eh bien, au départ j'étais un simple joueur. Je pratiquais les jeux de rôles, mais j'étais surtout intéressé par les wargames et les jeux de plateau.

JD+ : Quels étaient vos favoris ?

J.J. : J'aimais beaucoup les jeux avec figurines et les wargames aériens comme "Airforce". Mais ceux que je préférais, c'étaient les jeux de société. J'ai longtemps joué aux grands "classiques" : Risk, Diplomacy, Civilization...

JD+ : Et un jour, vous avez tout naturellement eu envie de créer votre propre jeu ?

J.J. : Non, ça a été plus compliqué que ça. Je travaillais alors au département des ventes de Games Workshop (l'éditeur anglais de Bloodbowl). Comme j'adore le football américain et l'Heroïc-Fantasy, j'ai un jour suggéré l'idée d'un jeu qui allie les deux univers. Brian Ansell, le directeur de Games Workshop m'a alors simplement dit : "Fais-le !". J'étais abasourdi : je n'avais jamais essayé, je ne savais pas comment faire !

JD+ : Combien de temps vous-a-t-il fallu pour créer Bloodbowl ?

J.J. : L'écriture et les tests ne m'ont demandé que trois mois, mais il m'a fallu une longue période de réflexion avant de m'asseoir à la table de travail.

JD+ : Dans quel état d'esprit avez-vous travaillé ?

J.J. : Je n'aime pas les jeux compliqués avec des règles interminables, alors je voulais que Bloodbowl soit le plus simple et le plus jouable possible. L'ennui, avec des règles, c'est que l'on voudrait toujours qu'elles couvrent tous les problèmes, ce qui les rend souvent trop longues. Mon rêve était de créer un jeu que l'on puisse apprendre et jouer très vite, quitte à se reporter de temps à autres au manuel en cours de partie. Mais vous savez : il est toujours plus difficile de faire un bon jeu simple, qu'un mauvais jeu complexe. Et puis, je n'apprécie pas outre mesure les jeux qui se résument à une longue suite de jets de dés. Dans mon optique, il faut que les joueurs aient toujours le sentiment de jouer, pas de subir le hasard. En ce sens, je pense que Bloodbowl est un vrai jeu tactique. Enfin, je crois que l'humour est une chose très importante lorsque l'on joue, c'est pourquoi j'ai essayé d'en mettre le plus possible dans les règles. Je savais ce que j'aimais en temps que joueur et j'ai utilisé mon expérience des jeux de rôle pour développer le jeu en choisissant les illustrations, les noms, etc...

JD+ : Et une fois que Bloodbowl est sorti, vous étiez satisfait par le résultat de votre travail ?

J.J. : Pas du tout : j'étais mort de peur ! J'ai été complètement surpris par son succès. J'avais l'impression d'avoir fait des tas de gaffes. A ce propos, je me souviens d'avoir entendu à l'époque des joueurs parler de Bloodbowl et d'avoir été à deux doigts de les interrompre pour leur demander ce que j'avais pu faire de bien... (rires).

JD+ : Comment avez-vous réussi à intégrer les règles du football américain à un jeu de société ?

J.J. : J'ai essayé, autant que possible, d'utiliser telles quelles les règles du sport. Ainsi, comme celles-ci ont été changées il y a quelques années pour favoriser le "jeu de passe" au détriment du "jeu défensif", on retrouve cette modification dans Bloodbowl. Je n'ai pas eu trop de difficultés à écrire les règles, mais je crois surtout que j'ai eu beaucoup de chance de ne pas faire d'erreurs graves...

JD+ : Pourriez-vous donner quelques conseils aux joueurs français débutants qui vont découvrir votre jeu ?

J.J. : Ca me serait difficile, je perds toujours ! (rires) Bon, eh bien s'il faut que je donne un conseil, je dirais qu'il est souvent intéressant d'attaquer violemment pour faire un trou dans la défense adverse et passer. Il faut également faire très attention à la composition des équipes, tout dépend d'elles. Personnellement, je préfère les elfes, mais c'est juste une question de goût.

JD+ : Une dernière déclaration ?

J.J. : J'espère que les joueurs français aimeront mon jeu. En tout cas, s'ils veulent m'écrire par le biais de JD+, je serai très heureux de connaître leur avis...

STAR WARS

Comment faire pour que la Force soit vraiment avec vous

par François Kervinel

A priori, Star Wars est un jeu simple et facile à aborder. En outre, ses règles fourmillent de conseils et de suggestions destinés à faciliter la tâche du Maître de Jeu.

Malgré tout, au delà des apparences, Star Wars est un jeu d'une grande originalité qui risque de désorienter ceux qui pensent qu'un jeu de rôle doit obligatoirement se dérouler dans des souterrains poussiéreux infestés de monstres.

Alors nous avons demandé à François Kervinel, un "fan" de la toute première heure (il ne joue plus qu'à ça !), d'expliquer comment il a abordé Star Wars...

Il faut se méfier des premières impressions !

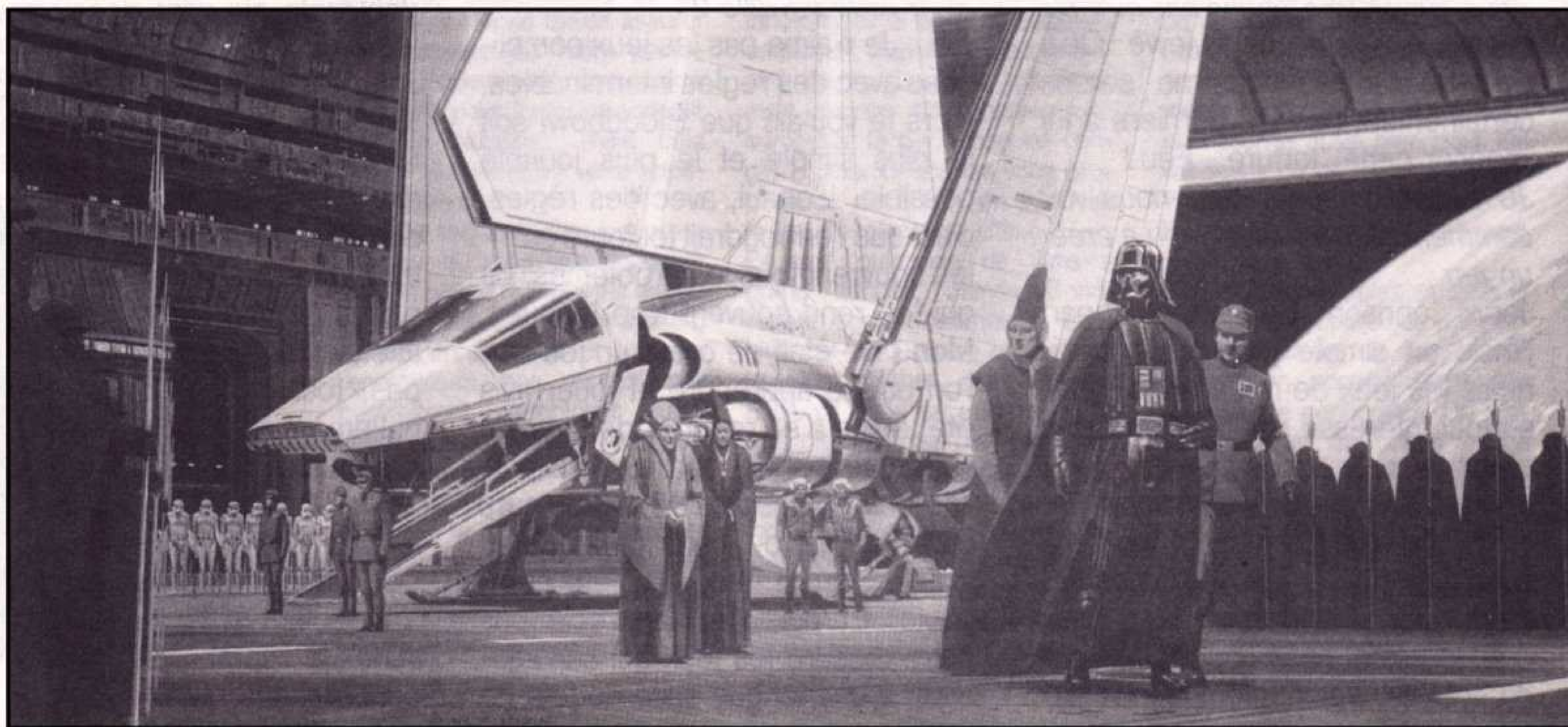
On peut dire que je l'ai attendu, ce sacré jeu ! Pendant des années, j'ai dû me contenter de modifier des règles qui existaient déjà (Traveller et Space Opera), de développer mon propre univers à partir des films et des quelques livres que j'avais pu me procurer, avec plus ou moins de bonheur. Mais quand j'ai découvert pour la première fois l'édition américaine de Star Wars, je n'ai pas pu m'empêcher de ressentir une certaine déception : "Quoi ? C'est tout ? Un simple bouquin et des règles qui n'utilisent que des dés à six faces ? !". J'avais tellement rêvé, que j'ai manqué d'en faire une maladie. Et puis j'ai lu ce "bouquin"... et j'ai pris une grande claque !

Aujourd'hui, je me demande comment il aurait pu être possible d'adapter autrement la saga de La Guerre des Etoiles. C'est vrai, les règles sont simples, mais elles n'oublient pas non plus d'être détaillées quand il le faut. De la première à la dernière page, on sent que Star Wars a été conçu par des passionnés, pour des passionnés. Un régal.

Comme au 421 !

Ce n'est pas la première fois qu'un jeu de rôle de SF ne fait appel qu'à des dés à six faces, mais dans Star Wars, ils sont plus que justifiés. Joueurs fanatiques, oubliez vos d20, d8 et d3, il est temps de redécouvrir les vertus du 421...

Le dé à six faces a comme premier avantage d'être simple : tout le monde sait comment on l'utilise. Il a aussi un côté très "ludique", puisqu'il est utilisé pour d'innombrables jeux classiques, du Yams au Monopoly. N'empêche qu'un professeur spécialisé dans les statistiques pourrait vous dire, qu'à priori (encore un "à-priori" !), il ne permet pas autant de possibilités qu'un dé à vingt faces. Mais, dans Star Wars, le dé à six faces est employé d'une façon bien particulière. Les attributs des personnages sont exprimés en "codes-dé", c'est à



dire que chaque fois qu'on en utilise un, il faut lancer le nombre de dés qui lui est alloué. Exemple : si Garth Funkel, le célèbre hors-la-loi qui a 3D en Perception, utilise cet attribut pour essayer de déterminer si quelqu'un le suit, il lance 3 dés à six faces et additionne leurs résultats. Si le total ainsi obtenu est supérieur ou égal à un "facteur de difficulté" décidé par le Maître de Jeu (ex : pour réussir une tâche facile, il faut faire 10 ou plus), il réussit à repérer d'éventuels poursuivants.

On peut, à la rigueur, reprocher à ce système de ne pas être extrêmement précis. Mais il marche parfaitement, est très agréable à employer en cours de partie et privilégie l'aventure par rapport à la simulation stricte. Star Wars relève du Space Opera, ne l'oublions pas !

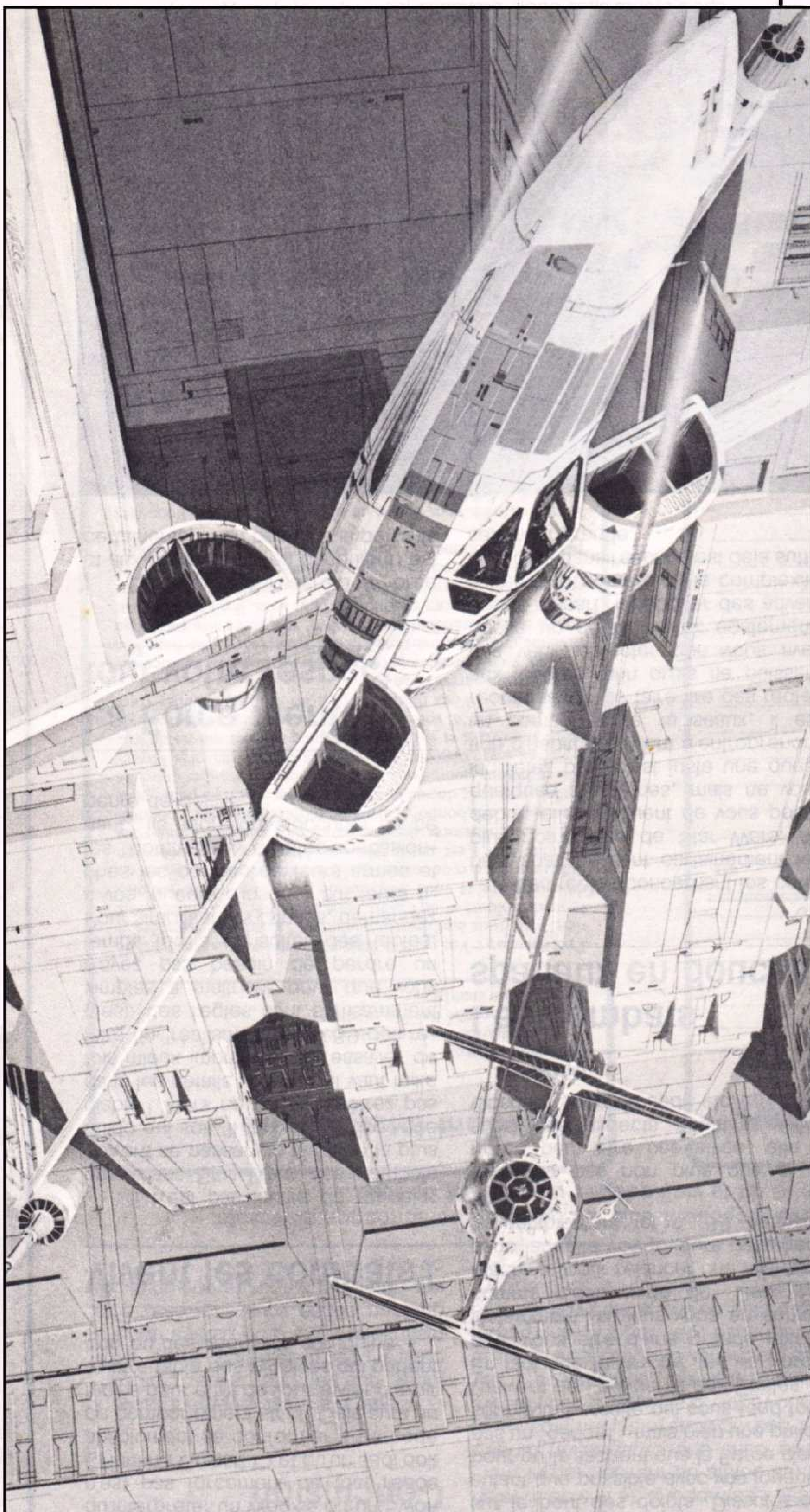
Personnages standard pour joueurs modèles

Si les règles de Star Wars proposent un système permettant de créer de A à Z son personnage (p. 91), elles recommandent chaudement d'utiliser les fiches standards regroupées à la fin du livre. Elles ont raison !

Les personnages présentés sont variés et, surtout, ils peuvent être "personnalisés" pour s'adapter aux désirs de chaque joueur. Leurs descriptions sont vivantes et propices à tous les développements. Car elles doivent être développées ! Ne laissez pas vos joueurs se contenter de choisir une fiche et de jouer sans réfléchir : ils doivent absolument "mettre leur grain de sel". C'est à cette unique condition qu'ils pourront vraiment s'identifier à leur personnage.

Au fait, si vous ne voulez pas mutiler votre livre de règles, photopiez, en un exemplaire, toutes les fiches de personnages et leurs descriptions. Par contre, faites de nombreuses copies de la "fiche vierge" de la page 122. Quand vos joueurs auront choisi le type d'individu qu'ils veulent incarner, c'est sur cette fiche qu'ils noteront ses codes-dé, sa description, etc.

Il faut également savoir que tous les types de personnages ne sont pas aussi faciles à jouer les uns que les autres. Pour aider vos joueurs à bien



choisir leurs alter-egos, prévenez-les qu'interpréter un Wookie ou un Ewok n'est pas forcément de tout repos ("Hunkh ! Grroarl !") et qu'un Jedi doit absolument se conformer à un code de comportement strict. Cela aura au moins pour effet de vous éviter d'avoir à votre table des Wookies qui parlent trop ou des Jedi sans scrupules...

Vivent les combats !

Il n'est pas inutile de rappeler que, dans Star Wars, les combats doivent se passer de la façon la plus fluide qui soit. Il faut de l'action, que diable ! Alors ne vous empêtrez pas dans les détails : foncez. Il vaut mille fois mieux improviser, qu'essayer de faire du "réalisme" (voir p.89 des règles). Les règles sont suffisamment simples à maîtriser pour que vous n'ayez pas besoin de perdre un temps fou à consulter des tables. Pour simplifier les choses, demandez à vos joueurs d'inscrire sur leurs fiches les portées de leurs armes et les dommages qu'elles occasionnent ; ils adoreront s'occuper de ce genre de détails.

La Force mérite tout votre respect

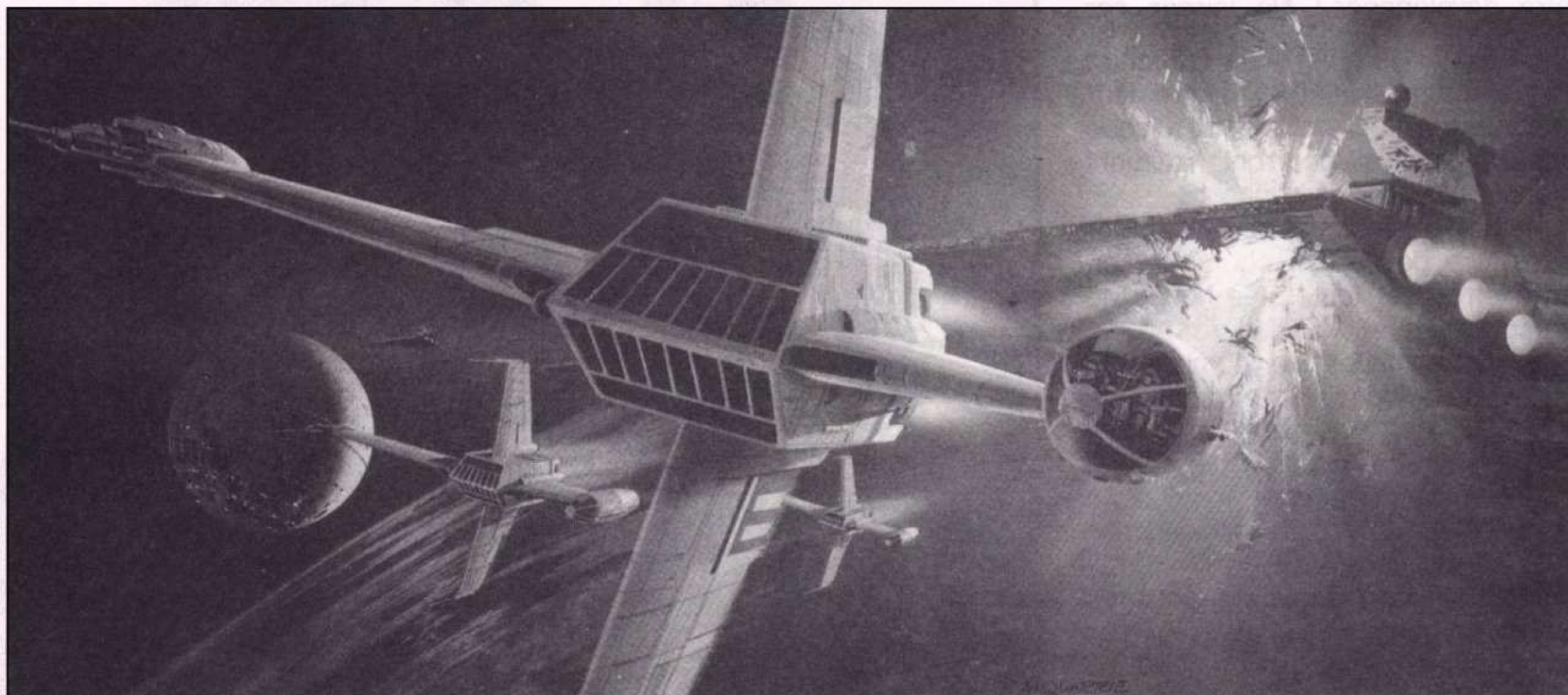
Le chapitre consacré à la Force et aux pouvoirs qui en découlent, est certainement l'un des plus importants des règles. Vous devez le connaître sur le bout des doigts. Discutez-en autant que possible avec vos joueurs pour qu'ils sachent que la Force n'est pas un "gadget", mais bien une philosophie universelle qui sous-tend tout l'univers de La Guerre des Etoiles.
En tant que Maître de Jeu, la Force peut vous être d'une grande utilité. Notamment, si vous vous en servez comme d'une sorte de "Deus Ex Machina" pour relancer une aventure dans laquelle vos joueurs pataugent lamentablement (cf p. 88 des règles).
N'oubliez pas non plus que si la Force peut être une alliée, elle a aussi ses aspects négatifs : Côté Obscur, Code du Jedi, etc.

Les combats spatiaux en douceur

Les règles concernant les combats spatiaux sont certainement les plus complexes de Star Wars. Au début, elles risquent de vous poser quelques problèmes, mais ne vous inquiétez pas, c'est juste une question d'habitude. Avant d'entreprendre un combat entre vaisseaux, il est recommandé de faire lire ces règles aux joueurs, afin qu'ils ne puissent pas venir objecter que vous avez oublié un détail. Evitez également, dès le départ, d'opposer des adversaires trop nombreux, la complexité d'un duel dans l'espace est déjà suffisamment grande.
Quand vos joueurs auront suffisamment de pratique, rendez-leur la vie dure en développant quelques tactiques de combat. Ainsi, des chasseurs de l'Empire ne sont pas tous obligés d'attaquer au cours d'un même segment. S'ils font feu successivement, les PJ n'auront pas les moyens de se permettre une manœuvre d'esquive à chaque fois.

Aventures et variantes

Tout est possible dans l'univers de La Guerre des Etoiles ! Vous pouvez ainsi aborder n'importe quel type d'aventure, depuis le "braquage" d'une navette impériale transportant les taxes prélevées dans un système stellaire, jusqu'au kidnapping d'une personnalité de l'Empire sur la planète capitale. Empruntez des idées dans vos livres, vos films et vos feuilletons préférés, personne ne vous le reprochera.
Vous pouvez aussi sortir du cadre strict des règles en jouant quelques aventures hors de la Rébellion. En effet, pourquoi ne pas constituer un petit équipage de pirates ou monter une fructueuse entreprise de contrebande ? Quand vos joueurs en auront assez, incitez-les à rejoindre l'Alliance Rebelle, pour pouvoir goûter à des aventures plus classiques.
Vous pouvez même commettre l'hérésie des hérésies, en laissant vos joueurs interpréter des Impériaux



pendant une ou deux parties. Mais attention, dans ce cas, faites-les souffrir ! La vie d'un soldat impérial n'est pas des plus roses. Il faut sans cesse se méfier de tout et de tous, y compris de ses supérieurs hiérarchiques. L'incompétence ou les velléités de trahison sont impitoyablement châtiées. Pour rendre l'ambiance tendue qui règne du côté de l'Empire, il est tout à fait conseillé d'employer certaines des règles de Paranoïa (un autre jeu de West End Games). Les rapports de fins de mission et les points de trahison feront merveille dans une organisation dirigée par des individus tels que Palpatine et Dark Vador. D'ailleurs, si vos joueurs veulent vraiment continuer à jouer des méchants, affectez-les à la garde personnelle de Vador. Ils n'auront alors plus qu'une envie : rejoindre la Rébellion... tant qu'ils sont encore vivants !

Conclusion

Star Wars est tellement facile à jouer, que vous ne devriez plus rencontrer de problèmes après avoir maîtrisé une paire de parties. Mais si quelque chose vous angoisse, écrivez-nous, nous nous ferons un plaisir de vous aider.

Les règles de STAR WARS proposent déjà 24 types de personnages différents, mais comme le dit le vieil adage : plus on est de fous...

Négociant Interstellaire



Fiche de Personnage

Nom du Personnage ____________
Nom du Joueur ____________
Taille ____________ Poids ____________
Sexe ____________ Age ____________
Description physique ____________
____

DEXTERITE ______ **3D**
Armes Blanches ______
Armes Lourdes ______
Blaster ______
Esquive ______
Grenade ______
Parade Arme Blanche ______
Parade Mains Nues ______
______

SAVOIR ______ **3D**
Bureaucratie ______
Cultures ______
Illégalité ______
Langages ______
Races Extra-Terrestres ______
Survie ______
Systèmes Planétaires ______
Technologie ______
______

MECANIQUE ______ **3D**
Astrogation ______
Canons de Vaisseau ______
Ecrans de Vaisseau ______
Equitation ______
Pilotage de Vaisseau ______
Répulseurs ______
______

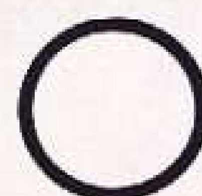
PERCEPTION ______ **4D**
Commandement ______
Dissimulation—Discrétion ______
Escroquerie ______
Jeu ______
Marchandage ______
Recherche ______
______

VIGUEUR ______ **3D**
Combat Mains Nues ______
Escalade—Saut ______
Levage ______
Natation ______
Résistance ______
______

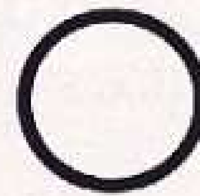
TECHNIQUE ______ **2D**
Démolition ______
Médecine ______
Prog.—Rep. Droïd ______
Prog.—Rep. Ordinateur ______
Rep. Répulseurs ______
Rep. Vaisseau ______
Sécurité ______
______

Contrôle ______
Sens ______
Altération ______


Points de Force


Points du Côté Obscur


Niveau de Blessure


Points de Compétence

Négociant Interstellaire

Equipement
Vêtements cossus
Mini-calculatrice montée en bracelet
Mini-blaster caché dans la manche
5000 crédits standards

Présentation : Vos parents étaient pauvres et vous êtes parti de rien, mais vous êtes devenu quelqu'un ! Pendant des années, à force de volonté et de travail, vous avez appris les grandes lois du commerce et vous avez décidé de devenir riche. Le plus difficile a été d'économiser quelques crédits pour vous lancer. Ensuite, tout s'est passé très vite. Vous avez commencé en cirant les chaussures des voyageurs de l'astroport, puis vous avez vendu des bonbons, avant de monter une petite boutique. Enfin, vous avez décidé que votre planète était trop petite pour vos ambitions, alors vous avez commencé à voyager entre les systèmes pour négocier des marchés de plus en plus importants. Important et exportant à chaque fois des tonnes de frêt, vous avez pris à votre service des centaines de marchands indépendants. Vous n'aspiriez qu'à un seul but : fonder votre propre méga-corporation.

Vous y êtes presque parvenu. Votre fortune est rapidement devenue colossale, mais maintenant vous n'avez plus rien. Vos concurrents prétendent que vous avez mal géré votre entreprise et peut-être qu'ils ont raison Mais pour vous, il n'y a qu'un seul responsable : l'Empire. Avec ses lois délirantes et ses conceptions anti-commerciales, il vous a poussé à la faillite. Ça ne se passera pas comme ça ! Alors vous avez rejoint la Rébellion.

Personnalité : Vous êtes d'un abord sympathique. Vous êtes souriant et affable, mais seul le profit vous intéresse. Vous connaissez tous les trucs qui permettent de s'enrichir et les scrupules ne vous étouffent pas. Vous n'avez qu'une seule idée en tête : restaurer votre ancienne fortune. Alors vous achetez tout ce que vous pouvez au plus bas prix, pour le revendre ensuite avec le plus gros bénéfice possible. Vous êtes également très avare...

Une Citation Typique : "Aïe ! Aïe ! Aïe ! Vous voulez ma mort ! Allez, bon, je vous fais un prix d'ami : 2499 crédits, ça va ?"

Relations Avec les Autres Personnages : Vous avez pu rencontrer des personnages "huppés" (Sénateur, Ancien Capitaine de la Marine Impériale, etc.) ou des extra-terrestres, pendant vos voyages commerciaux. Un Contrebandier a peut-être jadis été votre employé. A moins que vous n'ayez eu à votre service un Serviteur Loyal.



STAR WARS

Astrographie pratique

par Jean Balczesak

Dans le monde de la science-fiction, la saga de La Guerre des Etoiles occupe une position unique. D'une simplicité apparente, elle permet à tous les éléments classiques du "space opera" de de s'épanouir au cœur d'un univers cohérent et d'une richesse sans limites. C'est cet univers que le jeu de rôle Star Wars vous propose de visiter... mais encore faut-il éviter de se perdre au détour d'un système stellaire ! Voici donc quelques suggestions destinées aux explorateurs galactiques, afin qu'ils puissent s'aventurer sans crainte "là où la main de l'homme n'a jamais mis le pied"...

Mais où est le problème ?

Plus que tout autre jeu de SF, Star Wars mérite le qualificatif "d'interstellaire". En effet, pour respecter l'esprit inhérent à la série née des studios Lucasfilm, il est chaudement recommandé aux joueurs de ne pas hésiter à visiter un grand nombre de planètes étrangères.

Malheureusement, les règles ne proposent pas (pour l'instant !) un système permettant de cartographier facilement les systèmes stellaires imaginés par le maître de jeu.
Il est bien sûr possible d'établir un "RépertoireAstrographique"similaire à celui que l'on trouve dans le livre de base.
L'ennui, c'est qu'à chaque nouvelle addition, il sera nécessaire de le remanier entièrement, ce qui risque de devenir rapidement fastidieux.
Voila pourquoi il vous est suggéré d'essayer le système présenté ci-dessous. Il n'a qu'une seule ambition : être pratique. Vous trouverez également sur les pages suivantes deux fiches pouvant être photocopiées qui vous permettront de garder précieusement les informations concernant les mondes visités par les joueurs.

Astrographie simplifiée

Pour cartographier votre univers, vous n'avez besoin que d'un minimum de matériel : des feuilles blanches (format A4), un crayon de papier, une règle et des feutres de couleurs.
Chaque feuille de papier sera employée pour représenter un "secteur" de la galaxie. La règle servira à mesurer la distance qui sépare les systèmes stellaires entre-eux (échelle recommandée : 1 cm = 1 jour de Durée Standard de Voyage).
Le crayon sera utilisé pour dessiner les systèmes sur les cartes de secteurs. Les feutres de couleurs permettront, quant à eux, de "qualifier" les systèmes (fréquentés, peu fréquentés, etc.).
Prenez une feuille dans le sens de la largeur (ce n'est pas indispensable, mais dans ce domaine, le "cinémascope" est toujours bienvenu).
Avec votre crayon de papier, tracez une petite croix en son centre : votre premier système est "placé" ! Il ne vous reste plus qu'à inscrire (en petits caractères) son nom à côté de la croix.
Quand vous en créerez d'autres, il vous suffira de tracer d'autre croix au hasard sur votre feuille. Pour déterminer la Durée Standard de Voyage entre deux systèmes, employez alors la règle pour mesurer la distance qui les sépare (1 cm = 1 jour).
Vous pouvez maintenant compliquer un peu les choses en employant des feutres de couleurs pour indiquer, en dessinant un petit cercle autour de la croix qui le représente, si un système est bien connu, ou s'il n'a jamais été visité. Cela peut avoir son importance en ce qui concerne le facteur de difficulté du jet d'Astrogation effectué par le navigateur :

- Cercle vert = système très fréquenté (facteur de difficulté -5).
- Cercle jaune = système connu (facteur de difficulté +0).
- Cercle rouge = système rarement visité (facteur de difficulté +5).
- Cercle noir = monde inconnu (facteur de difficulté +10).

Enfin, rien ne vous empêche d'employer des petits symboles pour indiquer qu'un système est sous contrôle de l'Empire (un petit carré), de l'Alliance Rebelle (un petit triangle) ou neutre (pas de symbole).
Lorsque votre premier secteur sera rempli, prenez une nouvelle feuille de papier que vous poserez au bord de la première et commencez à cartographier ce nouveau secteur.

Pour des raisons évidentes d'organisation, il est recommandé de donner un nom à chaque secteur (ex : Secteur des Sept Soleils, Secteur d'Ayiankra, etc.) et d'indiquer sur les côtés de chaque feuille quel secteur est contigü (ex : l'inscription "Ayiankra" sur le bord supérieur du secteur des "Sept Soleils" permet de savoir quelle carte doit être employée si les joueurs veulent sortir des Sept Soleils à cet endroit).
Un bon conseil : rangez toujours vos secteurs par ordre alphabétique, sinon vous risquez un jour de ne plus vous y retrouver...

Note : Quelques esprits tatillons pourront reprocher à ces règles d'astrographie de nier l'aspect tridimensionnel de l'espace. Ils auront raison, mais il ne faut pas oublier non plus que les joueurs se déplacent d'ordinaire entre deux planètes, or une vieille loi mathématique précise que "deux points définissent une ligne". On est donc bien loin des trois dimensions...

Créez votre propre fichier d'astrogation

Maintenant que vous avez localisé vos systèmes stellaires, il va vous falloir les décrire avec suffisamment de détails pour pouvoir les utiliser en cours de partie.
C'est dans ce but que nous vous proposons, dans les pages suivantes, deux fiches à photocopier. Les informations qu'elles présentent sont classées selon un ordre "chronologique", c'est à dire qu'elles sont organisées afin de vous permettre de les présenter progressivement à vos PJ, au fur et à mesure de leurs explorations.
Vous pouvez les employer de trois manières différentes :

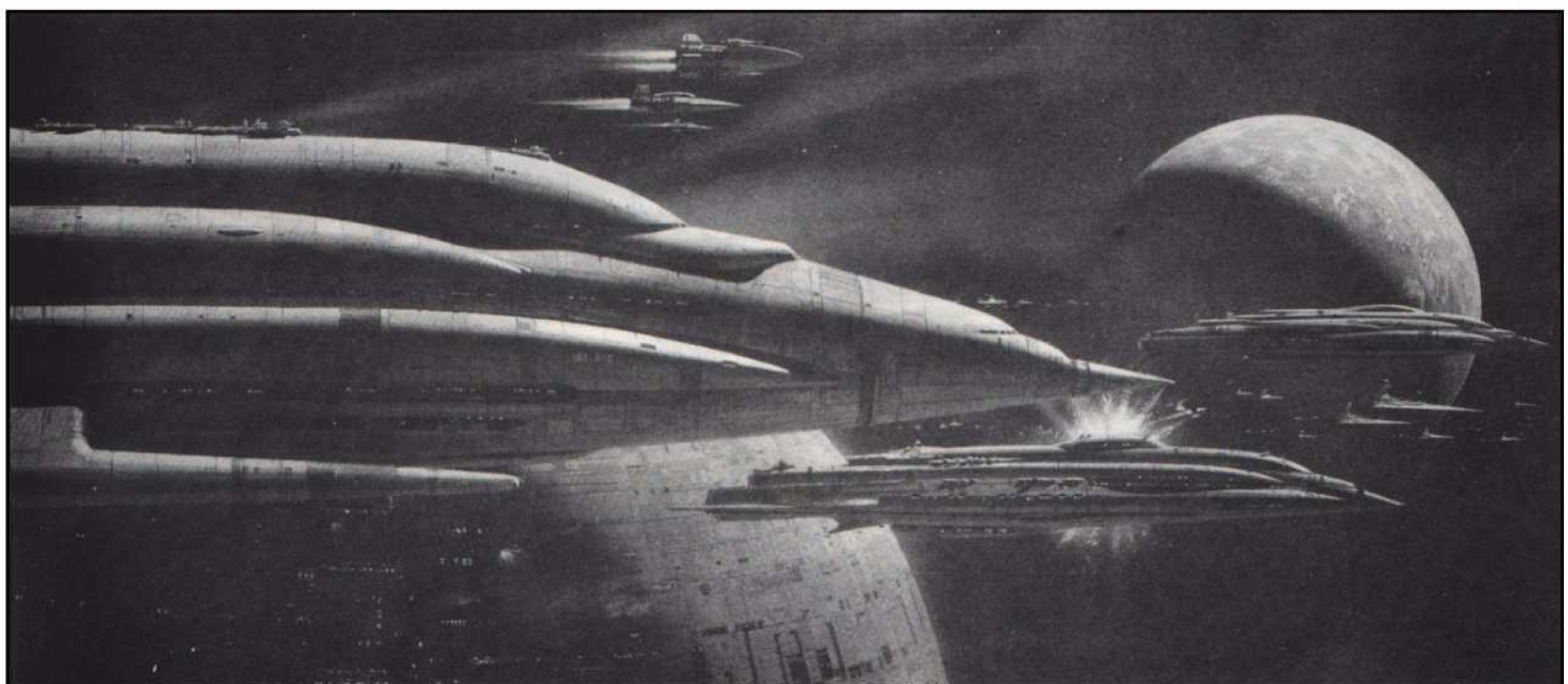
- Pour constituer un fichier "privé", sur lequel vous noterez des informations destinées à votre seul usage. Vous devrez alors décrire vous-même ce que découvrent les PJ et les joueurs ne pourront jamais consulter directement vos fiches.
- Comme "accessoires" destinés aux joueurs. Dans ce cas, lorsqu'ils réussiront un jet en Programmation d'Ordinateur ou en Astrogation, vous pourrez leur remettre la fiche qu'ils cherchent à obtenir.
- Comme simples formulaires. Vous pouvez créer vos propres fiches ultra-détaillées et donner des fiches vierges à vos joueurs. Au fil de vos descriptions et des découvertes qu'ils feront, il leur sera possible de les employer pour "prendre des notes".

Remarque : est-il utile de préciser, une fois de plus, que vous avez tout intérêt à classer vos fiches par ordre alphabétique ? Sinon, vous risquez de vous perdre rapidement dans votre univers...

Fiche de Système

Lorsque les PJ sortent de l'hyperespace, la première chose qu'ils peuvent voir, c'est l'étoile qui est au centre du système stellaire dans lequel ils arrivent.
Il convient donc d'abord de noter sur cette fiche de quel "type" elle est.
Avant tout, ne perdez pas de vue que Star Wars est un jeu de Space Opera. Il n'est donc pas nécessaire de vous plonger dans un traité d'astronomie pour être réaliste à tout prix : il vous suffit d'être crédible.
Ainsi, le soleil d'un système pourra avoir pratiquement n'importe quelle taille et n'importe quelle couleur. A ce dernier propos, n'oubliez pas que la couleur de la lumière d'une étoile modifiera toujours l'apparence de ce que verront les joueurs.

Ainsi, une planète rouge, éclairée par un soleil de la même couleur, risque de paraître noire.
Il faut aussi préciser sous quel "contrôle" est placé le système en question, cela peut avoir son importance.
Trois options vous sont offertes :



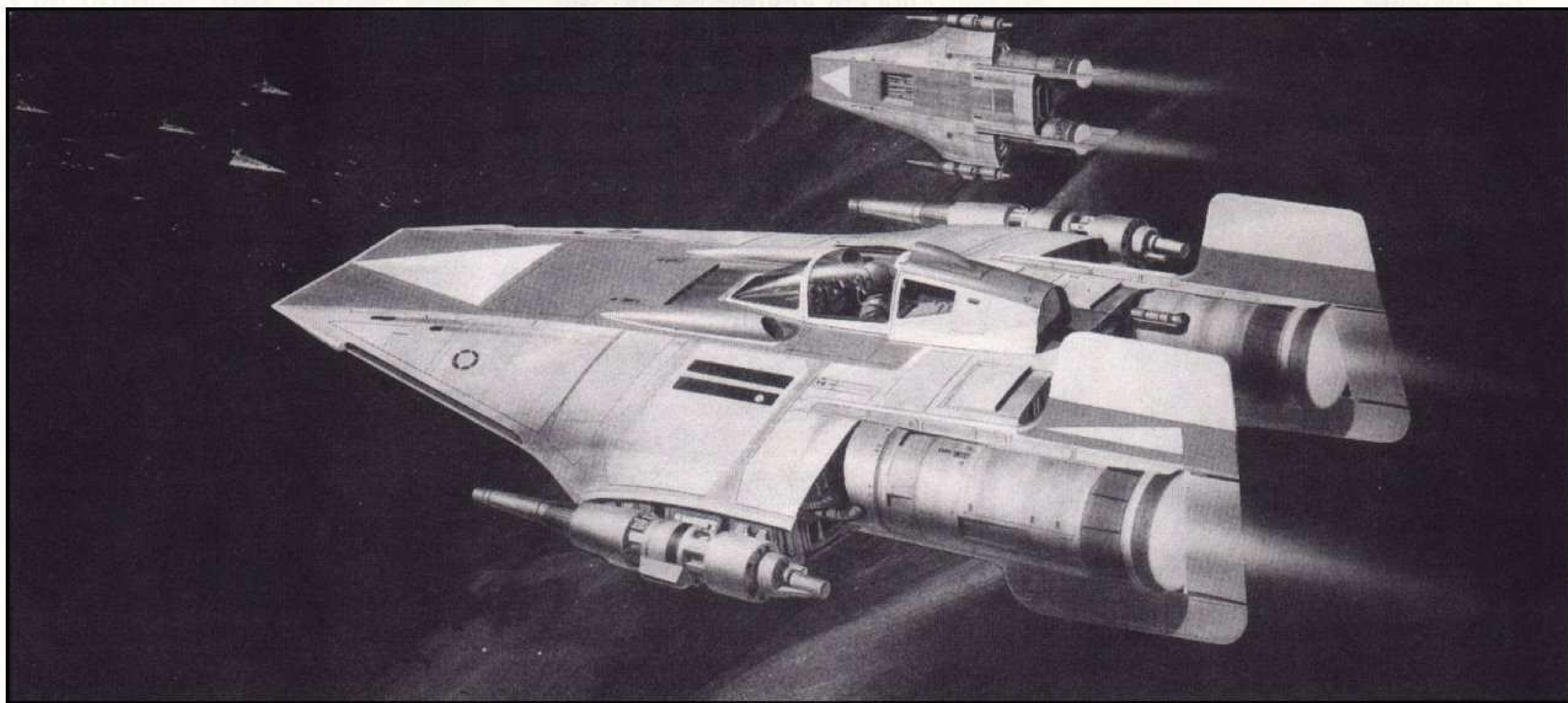
Rébellion, Empire ou Neutre.
Si un système est aux mains de la Rébellion, les PJ n'ont rien à craindre et peuvent se promener librement de planète en planète. Si, par contre, il est sous la férule de l'Empire, il y a de fortes chances que leur vaisseau se fasse intercepter par un appareil de la Marine Impériale. Enfin, s'il est neutre, tout peut arriver : attaque de pirates, rencontre avec une navette des Douanes Impériales, etc.
Quand vous notez les planètes qui composent un système, prenez l'habitude de le faire en commençant par celle qui se trouve le plus près du soleil, en ordre de distance croissante.
Il est inutile de donner un nom original à toutes les planètes. Dans ce domaine, le procédé le plus couramment utilisé consiste à reprendre le nom du système, suivi par un chiffre indiquant quelle place occupe le monde dans ce système. Ainsi, Arcturus IV est la quatrième planète à partir de l'étoile du système Arcturus.
Sur la Fiche de Système contentez-vous également de décrire grossièrement chaque monde (ex : "grosse planète bleue avec atmosphère et nuages"). Si vous avez besoin de renseignements supplémentaires, inscrivez-les sur des Fiches de Planète, elles sont faites pour ça.
Chaque fois que les PJ visiteront un système, astreignez-vous à noter les détails les plus marquants de leur aventure au dos de la Fiche de Système. De cette façon, si un jour ils provoquent une bagarre dans un bar d'une planète donnée, on pourra leur présenter la note lorsqu'ils reviendront...

Fiche de Planète

Répétons-le : il n'est pas utile de faire une Fiche de Planète pour chaque monde d'un système stellaire. Seuls les plus intéressants (ceux qui sont habités ou sur lesquels les PJ sont susceptibles de se rendre) méritent un peu d'attention.
Avant de remplir la fiche d'une planète, relisez le paragraphe des règles consacré aux décors (P. 98), puis laissez-vous guider par votre imagination.
Si vous en ressentez l'envie, vous pouvez aussi utiliser deux dés à six faces pour vous guider. Chaque fois que vous hésiterez, faites un jet et appliquez le principe "du trop et du trop peu".
Ainsi, si vous vous demandez quel type de gouvernement règne sur un monde, un résultat de 2 indiquera l'anarchie la plus complète et un résultat de 12, une dictature implacable. La démocratie se situera, quant à elle, aux alentours de 7.
Ce système peut pratiquement s'appliquer à tous les domaines : technologie (2 = âge de pierre, 12 = civilisation ultra-futuriste), faune (2 = faune peu importante, 12 = nombreuses races animales), moyens de transport (2 = véhicules terrestres exclusivement, 12 = téléportation), etc.
Quand cela est possible, notez au dos de la fiche la description de quelques PNJ typiques (ex : policier, fonctionnaire, etc.) ; votre monde n'en aura que plus de personnalité.

Conclusion

Les principes énoncés ci-dessus vous permettront de créer sans douleur un univers complet.
Rappelez-vous cependant toujours que vous devez éviter d'en "faire trop". Créez vos planètes, les unes après les autres, au gré de vos besoins.
Utilisez les poncifs développés dans la littérature et les films de SF. Mais, surtout, pensez avant tout au plaisir de vos joueurs et tout se passera bien.
Pour une fois que vous avez la possibilité de devenir le Maître de l'Univers...



FICHE DE SYSTEME

STAR WARS LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ETOILES

Réf. ......

NOM : ....

Contrôle (rayez les mentions inutiles) : Empire / Rébellion / Neutre

Type d'étoile : ....

Nombre de planètes : ....

Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note : ....
Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note : ....
Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note : ....
Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note : ....
Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note :	Nom : .... Type : .... Note : ....

Observations : ....

....

....

....

FICHE DE PLANETE



Réf. ......

NOM .... Système ....

Satellites : ....

Circonférence : .... km Surface liquide : ....%

Types de terrain dominants : ....

....

Type d'astroport : ....

Atmosphère : ....

Gravité : .... G Température moyenne : .... °C

Population : .... ha Climat moyen : ....

Type de technologie : ....

Type de gouvernement : ....

....

Durée du jour : .... heures Durée de l'année : .... jours

Ressources principales : ....

....

Agglomérations principales : ....

....

Flore : ....

....

Faune : ....

....

Culture indigène : ....

Architecture : ....

Moyens de transports : ....

Notes : ....

....

....

....

....

STAR WARS

Check-list du combattant de l'espace

par José Cuaro

Dans Star Wars, les combats dans l'espace sont relativement complexes et risquent de poser quelques problèmes aux Maîtres de Jeu débutants. Pour les aider à s'y retrouver un peu, voici une "check-list" résumant de façon commode les règles à employer. Ils ont tout intérêt à la photocopier afin de l'avoir toujours à portée de la main quand les Rebelles et l'Empire s'affrontent dans le vide spatial.

CHECK-LIST DU COMBATTANT DE L'ESPACE

A CHAQUE ROUND :

Segment de pilotage

Pilotes, copilotes et canonniers annoncent les actions qu'ils vont entreprendre pendant ce round.

Segment de Vitesse

Des jets de dés sont effectués pour déterminer si les assaillants se rapprochent ou s'éloignent les uns des autres.

- Le MJ annonce aux joueurs si le vaisseau ennemi tente de se rapprocher ou de s'éloigner d'eux.
- Le pilote des PJ déclare alors quelle est son intention.
- Si les deux vaisseaux tentent de se rapprocher l'un de l'autre, la distance qui les sépare est automatiquement réduite d'une "portée". **Passer au segment suivant.**
- Si les deux vaisseaux tentent de s'éloigner l'un de l'autre, la distance qui les sépare est automatiquement augmenté d'une "portée". **Passer au segment suivant.**
- Si l'un des deux appareils tente de se rapprocher de son adversaires, alors que ce dernier tente de fuir, un jet de Vitesse (code de Vitesse du vaisseau + compétence du pilote*◆) est effectué pour chaque vaisseau. Le pilote dont le jet de Vitesse supérieur à celui de son adversaire, décide si la portée entre les vaisseaux augmente ou diminue. Si les deux jets sont égaux, la portée ne change pas. **Passer au segment suivant.**

  Note : si un des pilote décide de ne "rien faire", c'est son adversaire qui choisira si la portée augmente, ou si elle diminue.

Premier Segment de tir

- Les canonniers annoncent quelles seront leurs cibles pendant ce segment.
- Les opérateurs des écrans annoncent quels sont les tirs qu'ils vont essayer de "parer"◆●.
- Les canonniers effectuent leurs jets de dés pour déterminer s'ils touchent leur cible (code d'Ordinateur de Visée de l'arme + code en Canons du tireur◆).
- Les pilotes annoncent s'ils ont l'intention, ou non, d'esquiver pendant ce segment. S'ils esquivent, ils procèdent à un jet de dés (code en Maniabilité du vaisseau + code en Pilotage◆). Le résultat obtenu est ajouté au facteur de difficulté de TOUS les canonniers qui font feu sur leur appareil pendant ce segment.

  Note : dans ce cas précis, Pilotage est considéré comme une compétence de "réaction".
- Les canonniers dont le jet de dés est supérieur ou égal au facteur de difficulté de leur tir (bout portant : 5, portée courte : 10, portée moyenne : 15, longue portée : 20), modifié éventuellement par le jet d'esquive du vaisseau visé, "touchent" leur cible.
- Les opérateurs d'écrans qui ont annoncé au début du segment qu'ils essayaient d'intercepter des tirs, effectuent, s'il y a lieu, des jets de compétence (code en Ecrans). Si ceux-ci sont supérieurs à leur facteur de difficulté déterminé en fonction de la portée à laquelle se trouve le vaisseau ennemi (longue portée : 10, portée moyenne : 15, portée courte : 20), les tirs sont interceptés. Le code Ecrans du vaisseau sera alors ajouté à son code de Coque au moment de la détermination des dommages subis.

  Note : Ecrans est considérée comme une compétence de "réaction".
- Les canonniers qui ont atteint leur cible, déterminent les dommages qu'ils lui infligent en comparant le jet de dommages de leurs armes avec le jet de Coque du vaisseau touché (éventuellement modifié par son code d'Ecrans, si le tir a été intercepté avec succès). Voir page 142 des règles.
- Les dommages sont appliqués avant de passer au segment suivant :

  Vaisseau légèrement endommagé : commandes ionisées ou -1D en Ecrans (si ceux-ci ont été employés avec succès).

  Vaisseau gravement endommagé : -1D en Vitesse, Maniabilité, Ordinateurs de Visée et Ecrans.

  Vaisseau sévèrement endommagé : -1D en Vitesse, Maniabilité, Ordinateurs de Visée et Ecrans. Effectuer un jet sur la Table de Dommages des Vaisseaux (p. 142).

  Vaisseau détruit : boum ! Possibilité éventuellement de laisser les joueurs tenter un jet de Survie.

  Note : un vaisseau gravement endommagé, qui subit à nouveau des dommages graves, devient sévèrement endommagé. Un vaisseau sévèrement endommagé, qui subit à nouveau des dommages graves, est mis "hors service" et ne peut plus ni se déplacer, ni faire feu, ni entrer dans l'hyperespace, ni utiliser ses écrans. Un vaisseau sévèrement endommagé, qui subit à nouveau des dommages sévères, est "détruit".

Segments de tir suivants

Procéder de la même façon jusqu'à ce qu'aucun protagoniste ne souhaite encore accomplir une action pendant ce round.

◆ Compte comme une utilisation de compétence (cf p. 12 des règles).

* Facultatif.

● Même si l'opérateur des écrans n'a pas besoin d'effectuer un jet de dés pendant un segment, le simple fait qu'il ait annoncé qu'il tentait d'intercepter un tir compte comme une utilisation de compétence.

Remarques concernant les torpilles et les missiles :

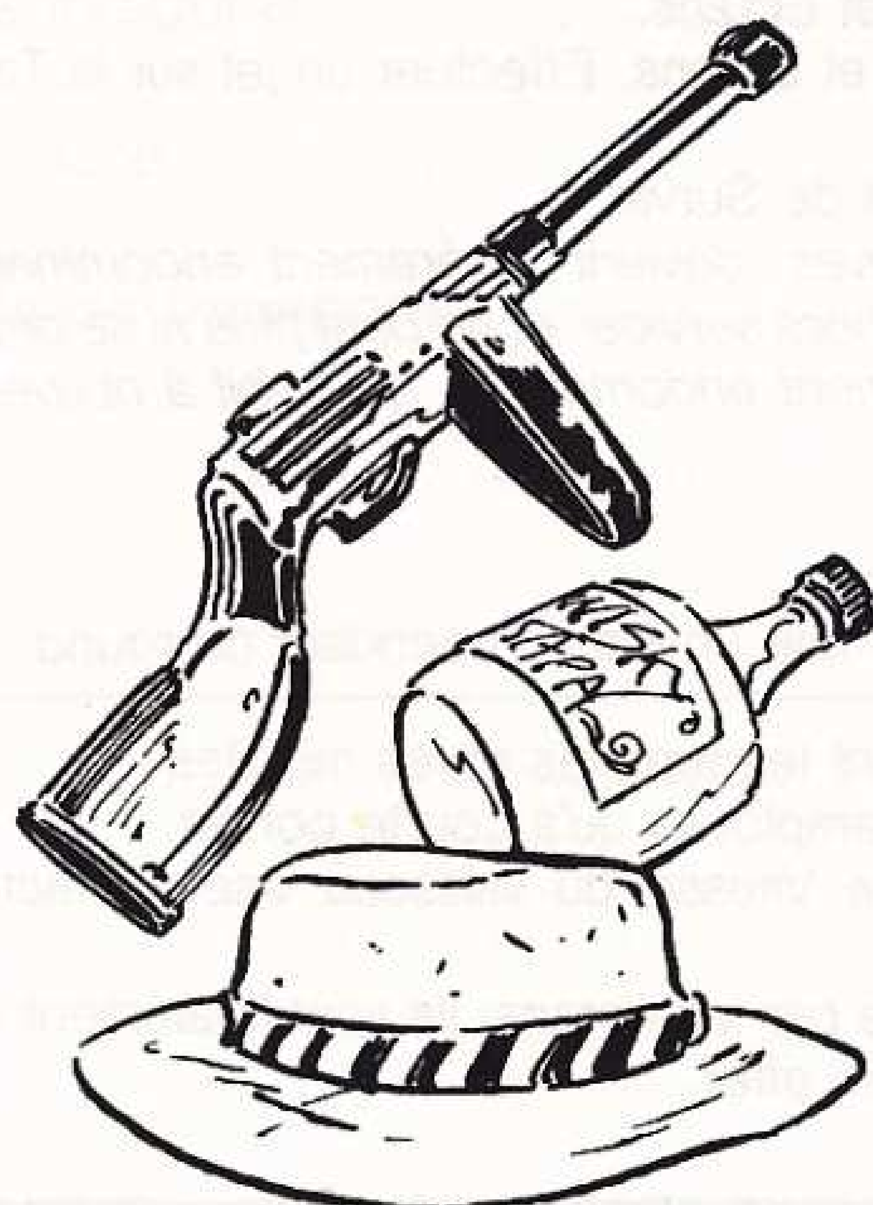
- Ils ne peuvent être employés qu'à courte portée.
- On ajoute le jet de Vitesse du vaisseau visé au facteur de difficulté du tir.
- S'ils sont interceptés par les écrans, ils sont totalement détruits et ne produisent aucun effet.

L'APPEL DE CTHULHU

L'horreur venue du Crime

par Philippe Alliot et Stéphane Truffert

Les gangsters sont rares dans l'œuvre de Lovecraft. Pourtant, il ne faut pas oublier que les années 20 permirent au crime organisé de prendre un essor inouï aux Etats-Unis. Les règles de L'Appel de Cthulhu ont laissé volontairement dans l'ombre cet aspect de la société américaine du début de ce siècle. Il serait cependant dommage que les Gardiens des Arcanes ne profitent pas de l'opportunité qui leur est offerte de faire revivre la mémoire d'Al Capone et de ses sbires, car quel Investigateur n'a pas un jour eu envie de côtoyer le monde obscur de la pègre ?...



La prohibition

C'est le 19 janvier 1920 que le 18ème amendement de la constitution américaine prend effet, à l'instigation des ligues féministes et de tempérance. Désormais, la production, le transport et la vente de boissons titrant plus de 0,5% d'alcool sont interdits sur le territoire des Etats-Unis. "La grande sécheresse" (comme on va l'appeler avec ironie) s'installe pour presque 14 années, jusqu'au 5 décembre 1933. Précisons cependant que quelques états, ceux du sud et du centre ("zone de la bible"), possédaient déjà avant cette date leurs propres lois en la matière. Quoiqu'il en soit, pour les autres, le changement est radical...

Les moyens mis en œuvre

Immédiatement, un Bureau de la Prohibition est créé au niveau fédéral. Ses agents, avec le concours des polices locales et des garde-côtes, ont pour mission de faire respecter la nouvelle loi sur les 9 millions de km2 du territoire américain. Leur nombre réduit (500 en 1920, à peine 3000 en 1930), leur incompétence (ils sont essentiellement choisis pour leurs opinions politiques) et leur manque de scrupules (brutalité, corruption, revente de l'alcool saisi, etc...) ne peuvent que leur permettre des résultats dérisoires, tout en leur conférant une réputation exécrable. Sans compter que de nombreux états, notamment ceux du nord-est, mettent une évidente mauvaise volonté à appliquer une législation impopulaire. Par contre, ceux de la "zone de la bible" appliquent la prohibition avec zêle, même si l'on y boit autant qu'ailleurs. Car les Américains ont vite pris de mauvaises habitudes.

La réalité

Que ce soit pour passer la nuit dans un de ces dancings installés le long des grandes routes à l'écart des agglomérations, pour se rendre à un match de base-ball, ou même pour aller au restaurant, on ne se déplace jamais sans son alcool. Les récipients employés sont de toutes sortes : cannes creuses, livres évidés, bottes à doubles parois, etc... Certains consommateurs fortunés n'hésitent pas, à l'occasion, à installer un bar dans leur appartement et à embaucher des barmen réputés pour leurs cocktails.
"Comment se procurer de l'alcool ?" devient vite l'un des grands sujets de discussion des Américains. Les saloons ont disparu, bien sûr, mais ils ont été rapidement remplacés par des établissements clandestins appelés "speakeasies" ou "blindpigs" ("cochons aveugles"). Ils se cachent derrière des façades multiples : salons de thés, "soda fountains" (débits de boissons non-alcoolisées), stands à sandwiches, boîtes de nuits, couvents (!), administrations, etc... Ainsi, des commerçants qui n'avaient jusqu'alors jamais vendu d'alcool, se lancent dans cette activité si lucrative, au fond de leur arrière-boutique.
Il y a des établissements de luxe, où ne sont vendus que des alcools importés de qualité, tels que le Country Club de New-York : moyennant un droit d'entrée de 5$, on peut consommer du whisky à 2$ le verre ou du champagne à 40$ la

bouteille, confortablement installé dans des salons Louis XV, tout en admirant des spectacles variés.
Il y a aussi des bouges infâmes. De sordides coupe-gorges où, quelle que soit la boisson commandée, on vous sert toujours le même alcool dénaturé, un véritable poison aromatisé et coloré pour ressembler à du whisky, du gin, ou du bourbon.



Entre ces deux extrêmes, il existe quantité d'établissements où l'alcool, vendu au verre ou à la bouteille, présente peu de danger pour la santé du consommateur. Quelques prix : avant la prohibition, 3 cl d'alcool coûtaient 13 cents et une bière, 30 cents. Ces tarifs quadrupleront au début de la prohibition, pour revenir à leur cours antécédents, quand la marchandise sera trop abondante. Pour assurer leur impunité, les tenanciers payent directement la police, mais c'est souvent le gang qui les approvisionne qui s'en charge.
La distillation et le brassage à domicile sont devenus de véritables sports nationaux, et engloutissent souvent une bonne part des revenus des ménages. Certains quartiers des grandes villes sentent le malt aigre jusque dans la rue ! Chacun y va de sa recette pour fabriquer un tord-boyaux ignoble ou une bière immonde (jet de SAN !). Le "gin de baignoire", par exemple, est obtenu en mélangeant eau, alcool et huile de genièvre dans sa baignoire ; il est très populaire car son goût disparaît presque dans les cocktails...
A noter également la hausse vertigineuse du nombre d'ordonnances médicales prescrivant de l'alcool. A croire qu'il s'agit d'un remède souverain contre tous les maux. Et puis, les autorités religieuses ont droit à une dérogation pour l'alcool nécessaire à leurs offices. Ainsi, le nombre de fidèles d'une synagogue de Los Angeles passera de 180 à un millier entre 1921 et 1922. On a calculé que chacun a eu droit à 4,5 l de vin par an. Voilà de quoi avoir une foi du tonnerre !

Le gang, armée du crime

Le gang est une organisation très structurée et hiérarchisée. A sa tête, il y a le "ganglord" ou "boss", entouré de ses gardes, dont les décisions sont sans appel. Sous ses ordres directs, on trouve les "sous-patrons" ("sotto capo"), qui transmettent ses directives. Viennent ensuite les lieutenants, qui sont responsables chacun d'un ou plusieurs secteurs d'activité : racket, alcool, prostitution, jeux, etc... Ces lieutenants commandent des pelotons de gangsters, dont la plupart sont salariés (avec tout un système de primes). Les plus méritants d'entre-eux peuvent se voir confier une petite entreprise qu'ils gèrent sous la protection du gang, lui reversant, évidemment, un pourcentage de leurs gains.

Le "Cursus Honorum" du gangster

Les jeunes italiens, irlandais et juifs commencent généralement leur carrière criminelle dans la rue, en s'intégrant à des bandes de gamins dont les occupations favorites vont du vol à la tire aux bagarres avec les bandes rivales. Les hommes du gang qui contrôle leur quartier leur confient parfois quelques commissions (messages à porter, etc.), et les plus dégourdis d'entre eux peuvent recevoir ensuite des missions de confiance, comme encaisser quelques paris, par exemple. Plus tard, le jeune voyou est admis dans le gang comme membre à part entière. Il est alors soldat ("trooper") et doit grimper les échelons, s'il en est capable. L'ascension peut être rapide (Al Capone ne fut-il pas ganglord à 25 ans ?), mais la chute est généralement rude... et mortelle. Afin de se prémunir contre une "retraite anticipée", les gangsters doivent se conformer à quelques lois qui, à défaut d'être nombreuses, n'en sont pas moins très strictes :
- L'obéissance au chef. Les ordres transmis aux exécutants ne souffrent aucune discussion et sont à exécuter dans leur intégralité.
- La loyauté envers le gang. L'individualisme n'est pas de mise. Le gangster doit sa prospérité au gang et doit, en retour, lui être entièremeent dévoué. Les initiatives personnelles sont peu appréciées.
- La loi du silence. Le gangster ne doit jamais parler des affaires du gang à quiconque n'en fait pas partie, même à sa femme. Les affaires des gangsters ne regardent que les gangsters, les Investigateurs trop curieux ne manqueront pas de s'en apercevoir...

D'où vient l'alcool ?

La principale source de revenus des gangs de l'époque reste, bien sûr, le "bootlegging", c'est à dire le trafic d'alcool.
Seuls quelques gangs importants, comme celui de Capone, possèdent leurs propres distilleries et brasseries clandestines. Leurs propriétaires sont le plus souvent des hommes d'affaires ayant pignon sur rue et bénéficiant de solides protections. Certains gangs, comme celui des frêres Genna à Chicago, collectent quotidiennement l'alcool produit par des familles de desherités auxquelles ils ont fourni un logement équipé d'un alambic et qu'ils payent 15$ par jour. Mais

l'Etat est également une source importante d'approvisionnement.

Des licences ont en effet été accordées à quelques distillateurs triés sur le volet, afin qu'ils produisent l'alcool nécessaire aux besoins de l'industrie, de la recherche scientifique et de la médecine. Cela comprend notamment la fabrication d'alcool dénaturé, rendu impropre à la consommation par l'ajout de poisons chimiques. Ce dernier est particulièrement dangereux pour la santé, surtout qu'une grande partie de sa production est détournée par les gangs de bootleggers. Ces derniers ne se donnent ensuite même pas le mal de purifier l'alcool de ses additifs toxiques, et se contentent simplement d'y ajouter des produits qui lui donnent vaguement une couleur et un goût rappelant le whisky ou le gin. Les conséquences de ce manque de scrupules sont généralement funestes pour les consommateurs peu fortunés qui fréquentent les speakeasies de bas étage : cécité, paralysie des pieds et des mains, ou mort horrible au terme d'une longue agonie. Les lendemains de cuite sont parfois très, très durs !

La majorité de l'alcool réservé à la clientèle aisée provient de l'importation. Des flots d'alcool traversent quotidiennement les frontières du Mexique et, surtout, du Canada. D'autre part, un fructueux trafic maritime s'est développé sur la côte est. De gros cargos remplis d'alcool venant d'Europe, transitent par Cuba, St-Pierre-et-Miquelon ou les Bahamas et viennent mouiller à la limite des eaux territoriales américaines (qui, pour cette raison, passera de 3 à 12 milles en 1924). Ils sont alors accostés par des canots puissammment armés, sur lesquels l'alcool est transbordé avant qu'ils ne reviennent à terre.

Un système de vente "musclé"

L'alcool ne quitte les entrepots clandestins que pour être livré aux clients : speakeasies, hôtels ou particuliers fortunés. La méthode de vente aux speakeasies est généralement la suivante : un camion chargé de caisses anodines (portant, par exemple, la mention "eau minérale") s'arrête devant un établissement clandestin. Le passager du camion va voir le tenancier. "Le boss a dit que tu as besoin de sa marchandise et que tu en auras toujours besoin", lui annonce-t-il courtoisement. Si le tenancier accepte, on décharge les caisses, soit 6 barils de 250l de bière de 55 à 65$ pièce, plus deux caissés d'alcool à 90$ l'unité, pour un speakeasy moyen. Le tarif comprend la "protection" du gang. Si le tenancier refuse, les gorilles du service exécutif passeront lui faire des visites de politesse : passage à tabac, saccage de l'établissement, rafales de mitraillettes durant les heures d'ouverture, grenades, etc.

Quand les malheureux sont sollicités en même temps par deux gangs en lutte pour le contrôle du secteur, l'issue est généralement tragique... Dans ce dernier cas, on pratique souventle"hijacking"(détournement), qui consiste à attaquer les convois de camions ou de bateaux d'une bande rivale pour voler leur précieuse cargaison. En général, les hijackers ne font pas dans la dentelle et n'hésitent pas à abattre les convoyeurs qui ne parviennent pas à fuir. Cette activité lucrative deviendra progressivement plus périlleuse, quand les trafiquants d'alcool feront escorter leurs convois par des gardes armés jusqu'aux dents.

Autres sources de revenus

- Le jeu : il est illégal dans tous les états, sauf au Nevada (capitale : Las Vegas !), pourtant il attire de nombreux américains. On trouve des "loteries de nombres" un peu partout, et en particulier dans les "petites italies" (quartiers italiens des grandes villes). Les encaisseurs du gang prennent les paris dans la rue ou dans les boutiques, avant de transmettre argent et fiches de jeu aux contrôleurs qui vérifient les combinaisons. Le paiement des gains suit le chemin inverse. Des salles de jeux (roulette, blackjack, poker...) ont également été installées aux étages supérieurs des speakeasies, dancings et restaurants, ou même chez des "citoyens au dessus de tout soupçon". Il y a aussi des "tripots ambulants" qui s'installent chaque soir dans un lieu différent, les clients n'étant prévenus que le jour même. Chaque soir, les encaisseurs passent récolter les gains du jour, lesquels gains sont d'autant plus importants que tous les jeux sont truqués ! Enfin, tout est prétexte à pari : des courses de chevaux et des manifestations sportives, jusqu'aux élections présidentielles. Les "bookmakers" qui perçoivent les sommes pariées ne font généralement pas partie du gang. Ils doivent cependant lui verser un pourcentage pouvant aller jusqu'à 50% de leurs gains journaliers. Le "book" bénéficie en échange de la protection du gang, tout particulièrement en ce qui concerne les descentes de police.

- La prostitution : prostituées et sous-maîtresses de maisons closes n'appartiennent pas au gang, mais doivent s'acquitter d'un pourcentage élevé sur leur chiffre d'affaire. Il faut savoir que certains gagnsters réprouvent cette activité qu'ils considèrent "immorale". Ce sursaut de puritanisme est encore plus marqué en ce qui concerne le trafic de stupéfiants.

- Les prêts usuraires : les officines d'usuriers, qui proposent des prêts dont les intérêts sont de 10 à 20% par semaine, sont très répandues dans les quartiers pauvres. Elles permettent aux clients qui n'ont pas de garanties financières et aux entreprises plus ou moins louches (enquêter sur Cthulhu n'a jamais été une référence prise au sérieux) d'obtenir rapidement des prêts que ne leur accorderait pas une banque. Le client doit signer une reconnaissance de dette dans laquelle il s'engage à rembourser à une date déterminée. S'il ne respecte pas ses engagements, une nouvelle échéance est alors fixée, avec un taux plus élevé encore. Si

le malheureux ne peut toujours pas payer, il sera passé à tabac, ce qui se solde parfois par la mort du débiteur. En ce qui concerne les commerçants ou les sociétés qui ne peuvent pas rembourses, les prêteurs préfèrent souvent renoncer à l'argent en échange d'une participation qui leur permette de prendre le contrôle de l'entreprise.

- Les rackets : ce terme regroupe toutes les activités qui consistent à extorquer de l'argent sans rien offrir de réel en échange. La technique la plus employée est le "chantage à la protection" (il faut payer pour éviter d'avoir des "accidents" graves). Dans les secteurs d'activité où



existent des syndicats, les gangsters infiltrent ces derniers pour en prendre les rênes et pratiquer le "chantage à la grève". Ainsi, à Chicago, le syndicat des gens de cinéma, l'IATSE, était contrôlé par deux hommes de Capone qui exigèrent 20.000$ des propriétaires d'un réseau de salles pour faire cesser une grève de machinistes. Le gang n'hésite pas non plus à jouer du côté des employeurs en louant ses services pour briser les grèves, l'exemple le plus fameux de cette pratique étant celui de Ford à Détroit qui lutta contre l'implantation des syndicats dans ses usines avec l'aide de gangsters notoires.

Les tueurs

Avant tout, il faut remarquer que si les règlements de comptes sont nombreux, ils ne concernent généralement que les gangsters et leurs pairs.

Au sein même du gang, tous ceux qui sont susceptibles d'avoir transgressé les sacro-saintes lois du milieu, ont droit au "traitement définitif". Sans oublier les lieutenants trop ambitieux qui font de l'ombre à leur chef et qui risquent de se débarrasser de ce dernier pour accéder au grade suprême. Ainsi, Lucky Luciano, à la fin d'un repas en tête-à-tête avec son patron Joe Masseria, n'a pas hésité à le faire abattre par deux tueurs, lui-même étant allé se constituer un alibi auprès de la "dame-pipi" des toilettes du restaurant.

Les membres des gangs rivaux sont également des cibles tentantes. Un meurtre appelant généralement une vengeance, les trottoirs de la ville sont rapidement encombrés de cadavres sanguinolents.

Et puis, il y a les "témoins gênants", qu'il faut éliminer quand intimidation et corruption ont échoué. Ainsi, Anastasia, le patron des tueurs de Brooklyn resta 18 mois dans le pavillon des condamnés à mort de Sing-Sing en attendant son procès en appel. Quand celui-ci eut lieu, il fut acquitté, car les quatre témoins de son crime avaient tous été abattus...

Les ficelles du métier de tueur

La méthode la plus simple consiste encore à suivre sa victime dans la rue, avant de l'aborder pour l'arroser copieusement de plomb. Très efficace.

Autre procédé courant, la promenade en voiture, ou "one way ride" ("aller simple") : on invite la victime à monter, de gré ou de force, puis on l'entraîne dans un endroit désert où elle est abattue. Il ne reste plus alors qu'à balancer le corps dans un fossé, à l'enterrer ou à l'immerger dans un lac avec un bon lest, si l'on recherche la discrétion.

Mais ce n'est qu'une des nombreuses utilités de l'automobile, ce destrier moderne. Quand une victime roule paisiblement au volant de sa voiture, elle est à la merci d'un véhicule rempli de tueurs armés jusqu'aux dents, qui peuvent vider leur chargeur tout en doublant, avant de repartir en trombe.

Les tueurs emploient également souvent une deuxième voiture, appelée "crash-car", et qui a pour objectif de créer un accident pour ralentir d'éventuels poursuivants (cf Tintin en Amérique). Les indics et autres traîtres ont droit à un traitement de faveur : ficelés, ils sont lardés de coups de poinçon, découpés en fines lamelles, ou encore ils sont arrosés copieusement d'alcool, avant d'être brûlés vifs ! Avec un peu de ciment, on peut leur lester les pieds, ou leur faire un sarcophage sur mesure, avant de faire quelques expériences de physique amusante en les jetant au large des côtes...

Quand on s'attaque à des personnages importants et bien protégés, il faut parfois utiliser des méthodes plus sophistiquées. Dans ce cas, les tueurs peuvent louer un appartement en face du domicile de leur victime afin de la surveiller et de noter ses allées et venues. Au moment propice, il ne suffira plus qu'à laisser parler la poudre, avant de s'enfuir en abandonnant les armes employées et qui ont souvent été subtilisées dans les arsenaux de l'armée.

Le plus grand défaut des gangsters reste cependant leur excès de confiance. Prenons, par exemple, le cas de Samoots Amatuna, président de l'Union Sicilienne de Chicago. Ce personnage pittoresque ne se mettait jamais au lit sans ses quatre (4 !) revolvers. Il fut pourtant abattu chez son coiffeur, alors qu'une manucure s'occupait de ses mains. Par la suite, les coiffeurs de Chicago durent s'arranger pour que les fauteuils de leurs redoutables

clients soient orientés vers la porte d'entrée...
Pour réaliser ce type d'opération, les gangs feront de plus en plus appel, au fil des années, à des "torpedoes", des tueurs payés au contrat et venant d'autres villes. Ils ne connaissent pas la victime, sont inconnus des autorités et disparaissent aussitôt leur mission accomplie. Certains gangs se sont spécialisés dans ce domaine et les torpedoes les plus réputés seront ceux du gang de Frankie Vale de Brooklyn ; ils travailleront dans tous les Etats-Unis.

Corruption et pots-de-vin

Pour qu'ils puissent vaquer tranquillement à leurs affaires, les gangs sont obligés de s'assurer la complicité des autorités. Dans un système où tous les postes sont électifs, la corruption va bon train. Maires, gouverneurs et hommes de lois (juges, shérifs, etc.) doivent mener de coûteuses campagnes s'ils veulent être élus. Les gangs sont toujours prêts à en financer une part importante et à assurer le rôle d'agents électoraux le jour de l'élection, afin de "persuader" les électeurs de BIEN voter. En échange, ils ne demandent qu'un peu de compréhension...

Sinon, il suffit de rétribuer les fonctionnaires municipaux, les agents de la prohibition et les officiels, en fonction de l'importance de leur poste. Leur salaire est faible et ils apprécient, dans leur grande majorité, ce supplément bienvenu. Employés et policiers honnêtes sont rapidement isolés et leurs initiatives sont étouffées par leurs supérieurs.
Les résultats de cette politique sont spectaculaires : les gangs les plus puissants peuvent agir au grand jour !
De leur côté, douaniers et garde-côtes n'hésitent parfois pas à donner un coup de main rémunéré pour convoyer les chargements d'alcool. "Oncle Franck" Costello, un puissant bootlegger de New York, fait même escorter ses convois d'alcool par des policiers à moto.
Les descentes de police ont d'ailleurs souvent lieu à l'instigation d'un gang qui souhaite nuire à l'un de ses rivaux, à un tenancier de speakeasy ou à un bookmaker récalcitrant. D'un autre côté, les procès pour meurtres ou trafic d'alcool aboutissent la plupart du temps à des non-lieux ou à des acquittements "faute de preuves".

En ce qui concerne la corruption, les chiffres cités dans les règles de L'Appel de Cthulhu sont un peu en deçà de la réalité et trop "systématiques". Le Gardien ne doit pas perdre de vue que les pots de vin dépendent tout à la fois de l'importance du service demandé, de la crédibilité du corrupteur, de la personnalité de la personne à corrompre et de la somme d'argent proposée. Un policier local, pour qu'il ferme les yeux sur un trafic d'alcool dans un quartier donné, demandera 200 à 400$. Ce prix pourra être multiplié par 2 ou 3 pour un fonctionnaire fédéral. Mais il n'existe aucun tarif strict.

A vos armes... Prêts... Tirez !

Les armes favorites des gangsters sont le fameux Lüger P08 (9mm parabellum), et le Smith & Wesson 38 Special à canon court, idéal pour descendre quelqu'un dans une foule bruyante et facile à dissimuler dans sa poche (rappelons que l'on ne peut pas tirer avec un automatique de l'intérieur d'une poche).

Evidemment, il ne faut pas passer sous silence la célèbre mitraillette Thompson cal. 45 ! Elle est au gangster ce que la francisque est au franc, et on ne peut imaginer l'un sans l'autre. Surnommée "ukulele" ou "machine à écrire" (à cause de son staccato caractéristique), elle avait une fâcheuse tendance à s'enrayer, mais reste le symbole des années 20 américaines.

Parmi les autres armes utilisées couramment, citons : le fusil à canon scié, le fusil de chasse dont on a vidé les cartouches pour refondre leurs plombs en une masse compacte avant de les remettre en place (dommages X 3), le pic à glace, la grenade, etc...
Les tueurs de la Mafia ont aussi l'habitude d'enduire d'ail leurs balles, ce qui est censé provoquer la gangrène, bien que l'efficacité du truc n'aie jamais été démontrée. Le Gardien peut cependant en tenir compte en demandant à l'Investigateur touché par un projectile de ce type de faire un jet de Chance. En cas d'échec, la blessure s'infectera.

L'Appel du Crime

Vous pouvez utiliser plusieurs méthodes pour intégrer le monde de la pègre à votre campagne. Evidemment, vous pouvez faire de vos Investigateurs des policiers combattant ardemment le crime dans un monde corrompu. Ou bien, vous pouvez leur laisser le rôle des "méchants", le temps d'une partie ou deux. En tout cas, voici deux suggestions de scénarios que vous pourrez employer pour faire découvrir à vos joueurs l'univers des bas-fonds.

- La maison hantée : les journaux relatent un certain nombre de morts violentes et horribles qui se sont produites dans un manoir isolé au fond d'une forêt. Certains habitants d'un village voisin ont assisté à des choses étranges du côté du manoir : lueurs dans la nuit, odeurs pestilentielles, bruits terrifiants...

Quelques villageois semblent eux-même être la proie d'un mal étrange dont les symptômes sont la paralysie des mains et des pieds, une cécité progressive et des hallucinations où ils voient des monstres épouvantables. Certains d'entre eux sont même morts dans d'atroces convulsions. S'ils se rendent sur place, les Investigateurs découvrent un manoir sinistre, mais en relativement bon état. Dans le puits, ils

découvrent des cadavres de vaches, de chiens, etc. A la nuit tombée, ils entendent des bruits sourds provenant des profondeurs de la terre... Evidemment, tout cela est dû à des gangsters qui distillent secrètement leur tord-boyaux dans les sous-sols de la maison. Pour avoir la tranquillité, ils font règner la terreur autour de leur repaire. Quant aux malheurs des villageois, ils ont été provoqués par ledit "tord-boyaux", qu'ils boivent dans l'intimité de leur foyer. Il est fait à partir d'alcool de bois et de "gingembre de la Jamaïque".

- Le cadavre mystérieux : au début du scénario, un homme est découvert mort, criblé de balles et le visage défiguré, un "nickel" (pièce de 5 cents) dans la main droite. Son agenda mentionne des noms de bateaux aux consonnances arabes. Les dates cochées correspondent aux nuits sans lune. De plus, les blessures de l'homme sentent l'ail. L'homme porte un gros solitaire au doigt et il a 400$ en billets dans son portefeuille : l'hypothèse du crime crapuleux est à écarter. Comme le policier chargé de l'enquête s'empresse de classer l'affaire, il y a du louche ! En fait, l'homme participait à un trafic de drogue ou d'alcool avec le Moyen-Orient. La marchandise est transportée par bateaux dans des cercueils. Les dates cochées correspondent aux nuits où les gangsters doivent en prendre livraison... avec un corbillard. Si les blessures du cadavre sentent l'aîl, c'est simplement parce que les tueurs de la Mafia ont l'habitude d'en enduire leurs balles.

Pour en finir

Espérons que vous prendrez du plaisir à explorer l'univers d'Al Capone et des gangsters de la Prohibition. Dans un prochain numéro, nous vous proposerons un gang "prêt à jouer" que vous pourrez insérer dans vos aventures pour les compliquer encore un peu plus...

CHRONOLOGIE de la Guerre des Gangs à Chicago

La Guerre des Gangs débute en 1923, elle fera plus de 700 morts. Elle voit deux grandes puissances s'affronter : le gang Torrio-Capone et ses alliés (comme l'Union Sicilienne), d'une part, et les gangs O'Banion (North Side), O'Donnel (South Side) et Saltis (West Side) de l'autre.

- 11 mai 1920 : meurtre de Big Jim Colosimo, premier ganglord a être assassiné. Torrio prend sa succession.
- Septembre 1923 : le gang O'Donnel est décimé pour avoir voulu empiéter sur le territoire du gang Torrio-Capone.
- 1924 : la "Conférence de Chicago" partage la ville entre les différents gangs. La trêve qui s'ensuit est de courte durée.
- 10 novembre 1924 : non content de piller l'alcool des frères Genna, O'Banion vend une brasserie (600 000$) à Torrio, juste avant une descente de police. Il est abattu le 10 novembre dans sa boutique de fleurs. Hymie Weiss prend sa place.
- 24 janvier 1925 : Johnny Torrio est victime d'une tentative d'assassinat. Heureusement pour lui, l'arme du tueur s'enraye, et il en est quitte pour un séjour prolongé à l'hôpital. Al "Scarface" Capone hérite de la direction du gang.
- 26 mai 1925 : Angelo Genna est abattu dans sa voiture.
- 13 juin 1925 : Mike Genna, son frère, le rejoint dans la tombe après une courte fusillade avec la police.
- 8 juillet 1925 : mort de Tony Genna. Les trois derniers membres de la famille se reconvertissent dans le commerce moins lucratif, mais combien plus tranquille, des fromages italiens. Exit les frères Genna...
- 13 novembre 1925 : Sam Amatuna, nouveau président de l'Union Sicilienne, est assassiné chez son coiffeur. Tony Lombardo, un ami de Capone, lui succède.
- 20 septembre 1926 : attaque de l'Hôtel Hawthorne, le QG de Capone, par le gang Weiss. Pas de victime.
- 11 octobre : la réaction de Capone ne se fait pas longtemps attendre. Weiss est abattu devant son domicile. Drucci, dit "la Combine", lui succède. Il sera tué par un policier qui le conduisait au poste pour l'interroger. "Bugs" Moran règne désormais sur le gang du North Side.
- Eté 1927 : Joe Aiello, candidat à la présidence de l'Union Sicilienne, perd six de ses hommes. Capone n'a pas apprécié...
- Septembre 1928 : Tony Lombardo est abattu devant les locaux de l'Union Sicilienne. Lolordo, allié de Capone, devient président.
- 8 janvier 1929 : Lolordo est tué chez lui par trois hommes, dont son ami d'enfance Joe Aiello, qui se retrouve (enfin !) président de l'Union Sicilienne.
- 14 février 1929 : Massacre de la Saint Valentin. Moran perd six de ses principaux lieutenants, assassinés dans un garage par de faux policiers à la solde de Capone. Suite à cela, il décide d'aller passer 10 mois confortables, tous frais payés, au Eastern Penitentiary pour port d'arme prohibé.
- 23 octobre 1930 : assassinat de Joe Aiello devant son domicile. Tous les adversaires de Capone ont été éliminés...
- 24 octobre 1931 : Capone est condamné à 11 ans de prison pour fraude fiscale. C'est un règne qui se termine, deux ans avant la fin de la Prohibition.
- 1947 : gâteux et syphilitique, Capone s'éteint dans sa somptueuse propriété de Miami.

PARANOÏA

Signes secrets pour sociétés secrètes

par Pierre Lejoyeux

La discrétion est indispensable à la survie des nombreuses sociétés secrètes qui pullulent dans le Complexe Alpha. Pour se reconnaître entre eux, les membres de ces sociétés ont imaginé des signes de reconnaissance, d'apparence anodine. Ainsi, ils peuvent s'identifier mutuellement, sans craindre d'être dénoncés comme traîtres. Pour la première fois au monde, JD+ vous présente, en exclusivité absolue, les gestes ultra-secrets propres à chaque société. Au moment où les joueurs tireront leurs personnages, le maître de jeu pourra leur indiquer les signes employés par la secte à laquelle ils sont affiliés. Ensuite, il lui suffira de guetter autour de la table, les tentatives de prises de contact. Comme il y a de grandes chances que des gestes machinaux soient confondus avec des signes de reconnaissance, certains joueurs vont expérimenter une nouvelle dimension de Paranoïa...

Première Eglise du Christ Programmeur

Signe de reconnaissance : se tapoter la joue droite avec la main droite.
Réponse : les membres de la même société secrète doivent se tapoter la joue gauche avec la main gauche.

Espion pour le compte d'un autre complexe ou d'un autre service

Signe de reconnaissance : il n'en possède aucun, mais il peut tenter divers gestes et mimiques, histoire de voir ce qui se passe.

Psion

Signe de reconnaissance : penser très fort (jusqu'à en devenir rouge !) et se gratter le crâne avec le pouce.
Réponse : avoir l'air de rêver en se tâtant le menton.

Humanistes

Signe de reconnaissance : mordiller un crayon en reniflant.
Réponse : tousser trois fois.

Mystiques

Signe de reconnaissance : se ronger les doigts de la main droite.
Réponse : se gratter l'oreille gauche en levant les yeux au ciel.

PURGE

Signe de reconnaissance : claquer les doigts de la main droite en secouant la tête.
Réponse : claquer les doigts de la main droite deux fois, tout en se dandinant.

AntiMutants

Signe de reconnaissance : se gratter l'oreille droite avec la main gauche.
Réponse : se passer le pouce droit sur la gorge.

Destructeurs de Frankenstein

Signe de reconnaissance : tousser fortement en se pliant en deux.
Réponse : se pincer le nez.

Corpore Metal

Signe de reconnaissance : secouer machinalement un objet mécanique (ex : bracelet montre).
Réponse : bailler ostensiblement.

Romantiques

Signe de reconnaissance : passer sa main dans les cheveux en sifflant.
Réponse : se gratter le nez.

Pro-Tech

Signe de reconnaissance : bailler discrètement.
Réponse : ébouriffer nonchalamment ses cheveux.

Groupes de Programmation

Signe de reconnaissance : l'effectif d'un groupe de programmation étant très restreint, ses membres se connaissent tous. Il n'existe aucune relation entre les différents groupes de programmation, ceux-ci étant tous rivaux.

Communistes

Signe de reconnaissance : garder la tête tournée vers la gauche pendant au moins dix secondes.
Réponse : lever discrètement sa main gauche au dessus de la tête, l'air de rien.

Dingues de l'Ordinateur

Signe de reconnaissance : pianoter des doigts des deux mains sur la table.
Réponse : taper avec l'index sur sa tempe.

Illuminati

Cette société secrète est spécialisée dans l'infiltration des autres sociétés, en conséquence, un personnage qui lui est affilié connaît à la fois le signe de reconnaissance des Illuminati et celui de la société qu'il a infiltrée (celle-ci étant tirée au sort).
Signe de reconnaissance : cligner de l'œil droit.
Réponse : cligner de l'œil gauche.

Libre Entreprise

Signe de reconnaissance : se frotter les mains en passant sa langue sur les lèvres.
Réponse : cligner alternativement des deux yeux.

Léopards de la Mort

Signe de reconnaissance : s'étirer comme un chat en produisant un vague miaulement.
Réponse : griffer la table avec insistance.

Club Sierra

Signe de reconnaissance : siffloter.
Réponse : siffloter aussi.

Les Mères de la Terre

Signe de reconnaissance : tenir ses mains croisées sur le ventre.
Réponse : sucer son pouce.

Femme Fatale

Signe de reconnaissance : souffler sur ses ongles.
Réponse : s'étirer langoureusement comme une chatte (tous les membres de cette société sont des femmes !).

International Workers of the World

Signe de reconnaissance : serrer les poings de façon menaçante.
Réponse : prendre un air farouche

Groupies

Signe de reconnaissance : il n'y en a pas. Les membres de cette société sont trop insouciants pour chercher à être discrets.

Chevaliers de l'Objet Circulaire

Signe de reconnaissance : former un cercle entre le pouce et l'index.
Réponse : former un cercle avec sa bouche ouverte.

Fondation

Signe de reconnaissance : croiser les doigts de la main gauche.
Réponse : se mettre un doigt dans le nez (oui ! C'est permis !).

Rivaux de Sy-B-LNG

Signe de reconnaissance : montrer ses dents en prenant un air menaçant.
Réponse : sautiller sur sa chaise.

N3F

Signe de reconnaissance : frotter son œil avec l'auriculaire.
Réponse : se curer l'oreille avec son index.

Moo

Signe de reconnaissance : se gratter le menton en souriant.
Réponse : se taper sur le ventre.

Eugénistes

Signe de reconnaissance : faire claquer sa langue.
Réponse : se mordre la lèvre supérieure.

Trekkies

Signe de reconnaissance : faire le signe de la paix vulcain en prenant un air sérieux.
Réponse : se tirer sur les oreilles, comme pour les allonger.

La Sécurité Interne

Chaque agent de la SecInt a pu apprendre et mémoriser divers signes de reconnaissance des sociétés secrètes qu'il traque. Il est ainsi capable d'identifier un membre de ces sociétés ou de se faire passer pour un tel membre.
Le joueur concerné lance un dé sur la table ci-dessous.

01-05 Aucun signe connu, l'agent est trop stupide pour se rappeler du plus simple d'entre eux.
06-25 Un signe connu.
26-50 Deux signes connus.
51-60 Trois signes connus.
61-70 Quatre signes connus.
71-80 Cinq signes connus.
81-90 Six signes connus.
91-95 Sept signes connus.
96-00 Huit signes connus.
Ensuite, le maître de jeu indique le nombre requis de signes de reconnaissance au joueur, à lui de les mémoriser...

Les sociétés secrètes concernées sont déterminées aléatoirement sur la table 3.6.1 pour celles des règles de base ou sur la table de Paranoïa Aiguë si vous possédez ce supplément.
Le fait de surprendre un échange de signes entre joueurs ne constitue pas une preuve suffisante pour les accuser de trahison (se gratter l'oreille n'est pas répréhensible, après tout). Nul doute, cependant, que ce genre de détail pourra éveiller les soupçons du valeureux agent de la SecInt.

Sociétés secrètes amies et ennemies

Normalement, les signes de reconnaissances des sociétés secrètes ne sont jamais divulgués aux non-membres. Cependant, à la faveur d'une rencontre, un Clarificateur a pu surprendre le signe d'une société amie ou ennemie. Pour le savoir, le joueur doit lancer 1D100 pour chaque société. Sur un résultat inférieur ou égal à 10, il connaîtra le signe de la société concernée...

Conclusion

En tant que maître de jeu, n'hésitez pas à encourager les joueurs à utiliser leurs signes de reconnaissance, en les prenant à part, l'un après l'autre. Faites-leur croire qu'ils sont extrêmement importants dans l'univers de Paranoïa.
Faites-leur croire que vous leur donnerez des points de trahison s'ils ne jouent pas "comme il faut". Bref : poussez-les à penser que ces stupides signes de reconnaissance dissimulent d'étonnants mystères qui ne sont révélés qu'en tout petits caractères dans les règles. Ensuite, installez-vous à la table pour commencer la partie et essayez, sans rire, de supporter les mimiques de vos joueurs. Aaah, comme il fait bon être Ultra-violet !...

MALEFICES

Les mauvais garçons

par hervé Fontanières

Comme beaucoup s'accordent à le dire, Maléfices est un jeu de rôle dans lequel l'importance du scénario reste primordiale. L'équipe de Maléfices s'est d'ailleurs attachée à fournir à ses joueurs, depuis la sortie du jeu, des scénarios immédiatement jouables. Mais il est certain que les meneurs de jeu ont à cœur de créer eux-mêmes leurs histoires, de laisser leur imaginaire voguer librement vers des contrées d'ailleurs pas toujours avouables.

De nombreux articles sont venus au secours de ces apprentis scénaristes, afin de les guider dans les dédales de leur propre imagination. Mais outre l'histoire, il est un point qu'il faut également particulièrement soigner : les personnages non joués. Car quelle que soit la qualité de l'histoire, encore faut-il la doter de ces personnalités hors du commun, qui donneront à l'intrigue encore plus d'impact, de ces figures inoubliables qui, bienveillantes ou maléfiques, resteront gravées dans l'esprit des joueurs.

Franchement, que seraient "l'île au trésor" sans John Silver, "Michel Strogoff" sans le traître Ivan Ogareff ? Peut-on séparer "Vingt mille lieux sous les mers" du Capitaine Nemo ? Imagine-t-on "Excalibur" sans Merlin, Arthur, Lancelot, Morgane ou Mordred ?

Figuration

Certes, les personnages qui vivront l'aventure que vous leur proposerez auront besoin de quelques-uns de ces bons samaritains, de ces dignes grand-mères toutes prêtes à leur révéler ce qu'elles ont vu, dimanche dernier dans la cour, alors qu'elles regardaient de derrière leurs rideaux, de ces prêtres dévoués qui leur raconteront tout ce qu'on doit savoir des légendes du pays, de ces bibliothécaires providentiels, possédant LE LIVRE indispensable, ou même de ces cochers généreux, qui les voitureront à l'autre bout du département à trois heures du matin pour quatre sous. Il y aura bien aussi de ces sous-fifres, espions et hommes de main, dévoués jusqu'à la mort au "MAITRE", capables de vous trucider sur ordre sans l'ombre d'un remords. Je suppose que vous connaissez ces ficelles. Elles sont inusables ; n'ayez aucun scrupule à les employer, les plus grands sont passés par là. Elles vous permettront d'animer vos scénarios, d'y créer l'ambiance, et tout en campant le décor, de fournir à vos joueurs les renseignements indispensables au dénouement de l'histoire.
Mais tout ceci, quoiqu'indispensable, reste accessoire, car nous le savons bien, la grande affaire, c'est le méchant...

Nom :	NOSFERATU
Constitution :	0
Aptitudes physiques :	18
Culture Générale :	19
Habileté :	16
Perception :	15
Spiritualité :	0
Ouverture d'Esprit :	14
Fluide :	16

Pour faire le portrait d'un méchant

Entre nous, lorsque le commissaire Juve, éternel berné, s'agite tel un pantin, jurant par tous les dieux que la prochaine fois c'est sûr, Fantomas ne lui échappera pas, n'éprouvez-vous pas un ambigu sentiment de satisfaction, devant ce triomphe de l'intelligence, fut-elle malfaisante, sur la stupidité ? Qui est le véritable héros, de Jonathan Harker, obscur clerc de "Solicitor" (agent immobilier anglais), ou du Comte Dracula ? Est-ce par hasard que Frankenstein s'est ainsi effacé devant sa créature, au point que celle-ci, dans l'esprit des gens, a pris son nom ? Qui se rappelle qui, du docteur Jekyll ou de Mister Hyde, est le monstre ?
Alors, de quoi est fait un méchant ?

Nom :	FANTOMAS
Constitution :	14
Aptitudes physiques :	13
Culture Générale :	18
Habileté :	14
Perception :	13
Spiritualité :	5
Ouverture d'Esprit :	15
Fluide :	5

I'm bad

D'abord, de tout ce qui n'est pas commun. Un méchant, du moins de ceux qui sont dignes de devenir une des figures marquantes de vos scénarios, n'est jamais médiocre. Il est ignoble, malfaisant, dépravé, sans scrupules, veule, lâche, sans parole, capable des pires atrocités, mais il ne peut pas se permettre d'être un personnage falot et inconsistant, que vos personnages ne prendront pas au sérieux et dont ils ne feront qu'une bouchée. Un affreux doit l'être complètement, j'oserais dire sérieusement, sous peine de rester au niveau du fait divers. Et plus le méchant sera méprisant et haïssable, plus il sera réussi. Et d'ailleurs, comment Tintin pourrait-il se mettre en vedette sans Rastapopoulos ou le Docteur Müller (L'île Noire, le crabe aux pinces d'Or) pour lui donner la réplique ?. Certaines mauvaises langues vont même jusqu'à dire que le charme des albums de Tintin tient autant au mauvais caractère du capitaine Haddock, aux élucubrations de Tournesol ou à la maladresse maladive des Dupont-Dupond, qu'au courage et au désintéressement de ce petit reporter. Ceci tendrait à prouver que ce sont autant les défauts d'un personnage que ses qualités qui le rendent attachant. Qui plus est pour un "méchant"...

Graine d'ortie

Un personnage de ce calibre doit avoir une histoire, un passé. Prenez du temps, voire du plaisir à retracer le déroulement de son existence. Expliquez ce qui l'a amené où il en est. Datez les différentes étapes de sa vie. Outre le fait que cela donnera à votre personnage une dimension, une "épaisseur", vous pourrez éparpiller tout ou partie de ces renseignements dans le scénario, ce qui permettra aux joueurs, d'abord de prendre la mesure de leur adversaire, ensuite d'imaginer les moyens adéquats de l'affronter, et de le vaincre.

Votre personnage non joué doit ensuite posséder un caractère hors du commun, une personnalité unique qui marquera les imaginations des joueurs. Evitez cependant de compliquer à plaisir sa psychologie. Les joueurs passeront à côté de la moitié de ce que vous essaierez de faire passer et vous perdrez en efficacité. Sans tomber dans le simplisme, choisissez deux ou trois traits marquants, facilement compréhensibles ; typez votre personnage. Admirez Fantomas : d'une intelligence supérieure, il possède un charisme incomparable qui lui dévoue ses hommes corps et âme. Son seul but est d'amasser une immense fortune pour agrandir son pouvoir. Ses qualités en font un être insaisissable, dont entre parenthèses, personne dans le public ne souhaite l'arrestation, ne serait-ce que pour connaître la suite de ses aventures.

A la lumière de ce qui précède, il est évident que le personnage à créer doit posséder en outre des qualités exceptionnelles, qu'elles soient physiques, mentales, à moins qu'elles ne résident dans une fortune colossale.

Là encore, évitez de trop mélanger les genres, en attribuant à votre personnage des capacités trop surhumaines ou des moyens infinis. Si l'on se réfère tout simplement aux règles de Maléfices, il sera difficile d'imaginer que Jonathan Stephensen possède une Ouverture d'Esprit de 14, une Spiritualité de 15, un Fluide de 16, une constitution de 18, qu'il est en outre riche à millions et possède une armée personnelle de deux cent hommes armés jusqu'aux dents. Réservez des faiblesses à votre personnage. Elles le rendront plus humain et de ce fait plus crédible. Elles seront de plus le talon d'Achille qui permettra peut-être aux joueurs de gagner la partie.

N'oubliez pas de donner un but, un objectif guidant l'action de ce personnage. Ses actes doivent être dirigés dans une direction précise, sinon il risquera de très vite ressembler à une marionnette, un artifice vide de sens et de contenu.

Prêtez-lui des projets, des plans. Dotez-le d'une logique, qui sera en fait intimement liée à son histoire. Vous comprenez que tout ceci peut devenir une alchimie assez subtile... et passionnante ! Il n'est qu'un cas où l'on excusera l'incohérence de votre personnage : la folie. Encore que les fous peuvent, à l'occasion, se montrer d'une logique et faire preuve d'une suite dans les idées qui font défaut à bien des gens dits normaux.

Les méchants aiment le noir

Enfin, drapez votre personnage dans le mystère. Un génie du crime n'habite pas au 25 Avenue des Champs-Elysées, à moins de posséder une solide couverture et des appuis conséquents. Un savant fou ne fait pas paraître ses projets en librairie (quoique Hitler et Khomeny ne s'en soient pas privés, sans trouver personne pour s'inquiéter outre mesure...).

Dissimulez le personnage derrière un écran de fumée, qui pourra être un réseau de fausses pistes, plusieurs identités, une activité honorable, voire une respectabilité de bon ton. Comme Sherlock Holmes pourrait vous le dire, les meilleures cachettes sont souvent celles qui sont le plus évidentes et le plus visibles. Placez votre méchant à l'endroit où on l'attend le moins. Vos joueurs seront les derniers à vous en tenir rigueur. Vous le savez, ce sont de grands enfants et ils aiment les surprises.

De plus, le décor où vous placerez le personnage en question sera presque aussi important que le personnage non joué lui-même : le château brumeux des Carpathes de Bram Stoker, la Maison Uscher d'Edgar Poe, le manoir enténébré du baron Frankenstein, les landes désolées qui abritent le chien des Baskerville, les Hauts de Hurlevent, la base flottante du Docteur No ou l'île de son collègue le Docteur Moreau, autant de sites immortels qui sont une mine d'idées. Mais libre à vous de trouver des repères dignes de vos méchants.

Nom :	BARBE-NOIRE
Constitution :	12
Aptitudes physiques :	7
Culture Générale :	11
Habileté :	8
Perception :	10
Spiritualité :	6
Ouverture d'Esprit :	12
Fluide :	5

La beauté du diable

Dans ce jeu de cache-cache qui l'opposera aux joueurs, il peut être bon, mais ce n'est pas une recette, d'éviter de peindre systématiquement le "mauvais" sous une apparence répugnante et horrible. Les sorcières n'ont pas toutes le nez crochu, les ongles sales et démesurés, une verrue sur le nez. Pourquoi ne pas quelquefois en faire une femme fatale ? Rappelez-vous Mézarovitch (La musique adoucit les meurtres-Maléfices N°7), distingué tueur, snob jusqu'au bout des ongles, Faust sous les traits aquilins de Gérard Philippe dans le film de René Clair "la Beauté du Diable" ou la fausse candeur de Dorian Gray (Le portrait de Dorian Gray d'Oscar Wilde). Il n'est pas rare que le démon se dissimule sous les traits charmeurs de quelque créature de rêve, pour tenter et perdre les humains. D'ailleurs, l'église affirme que depuis Eve et la pomme, tout le mal vient de là, même si elle a quelquefois tendance à confondre péché et saine distraction.

Alors, n'hésitez pas à rendre vos méchants attirants, séducteurs. Si vos personnages s'y laissent prendre, plus dure sera la chute, mais meilleur sera le suspens.

Nom :	MORIARTY
Constitution :	14
Aptitudes physiques :	15
Culture Générale :	10
Habileté :	14
Perception :	12
Spiritualité :	7
Ouverture d'Esprit :	13
Fluide :	5

Ouvrez la cage aux oiseaux

Ah, j'oubliais, comme la garde meurt mais ne se rend pas, les méchants ont quelquefois des capacités insoupçonnées à glisser entre les mailles du filet qu'on leur aura tendu. Qui imagine Fantomas (toujours lui, mais que voulez-vous, l'exemple est parfait) derrière les verrous. Moriarty, le vieil ennemi de Sherlock Holmes, ne se laisse pas prendre vivant ; remarquez à ce sujet que le célèbre détective disparaît avec lui, comme si dès lors son existence n'avait plus de sens. Un criminel sous les verrous est un homme fini, du moins pour les conteurs d'histoires. Que deviendrait Hercule Poirot ou Harry Dickson sans malfaiteurs à pourchasser ? D'ailleurs, pourquoi les méchants s'évadent-ils, sinon pour permettre

aux héros de prouver leur utilité ? Imaginez un instant les Dalton, finissant paisiblement leurs jours derrière les barreaux ; Lucky Luke n'y survivrait pas.
Ainsi, vous pouvez donc vous débrouiller pour faire échapper in extremis votre méchant. Cependant, laissez toujours à vos personnages, s'ils jouent avec une finesse particulière, une chance de l'attraper, pour laisser du piment à l'affaire. Ce petit stratagème vous permettra en outre, de réutiliser si vous le voulez votre personnage pour un autre scénario. Comme disent les grands-mères, c'est dans les vieux pots...

Nom :	DOCTEUR MABUSE
Constitution :	7
Aptitudes physiques :	6
Culture Générale :	15
Habileté :	14
Perception :	14
Spiritualité :	6
Ouverture d'Esprit :	0
Fluide :	7

Un méchant pret à l'emploi

Pour peut-être vous donner les premières bases d'un scénario, nous vous proposons un personnage prêt à jouer. Afin de rétablir l'égalité des sexes, nous avons choisi une femme ; car les hommes n'ont pas le monopole de l'horreur et nos belles compagnes sont capables, comme dans bien d'autres, de nous égaler dans ce domaine. Faites qu'elle ait une longue et "fructueuse" existence.

Anna Drugval naît à Pondichéry, chef-lieu de l'Inde française, en 1865. Fille aînée d'un officier français et d'une indienne, elle vit heureuse les sept premières années de sa vie dans cet Orient mystérieux. Son père est commandant et la vie est facile. Mais un jour tout bascule. Lors d'une visite de routine dans une province éloignée, la caravane du commandant Drugval est attaquée par une bande de Thugs, célèbres assassins qui ravagèrent pendant de longues années les provinces indiennes. Tous les membres de l'expédition sont impitoyablement massacrés ; tous sauf Anna.

Car Amritsar Khan, le chef Thug a pour une fois été sensible au charme de cette gamine de sept ans, en larmes, qui venait d'assister à l'assassinat de ses parents. Et dans l'esprit d'Amritsar, une idée germe, une idée un peu folle mais qui serait son chef-d'œuvre, former à l'art de l'assassinat une jeune métis. Anna devient donc la fille adoptive d'Amritsar Khan qui, en dehors de ses "campagnes", est l'honnête employé d'un grand propriétaire terrien. Mais lorsque vient l'heure, il redevient le chef de ces assassins sans scrupules et sans remords, qui hantent les routes, repèrent leurs proies, s'en font leurs amis, gagnent leur confiance, avant de les faire passer de vie à trépas.
Anna apprend alors la science des Thugs et le maniement du Rhumal, sorte de petite cordelette servant à étrangler les victimes mises en confiance. Avec la bande d'Amritsar Khan, elle apprend à tuer, sans émotion, sans une pensée pour ses proies, qu'elles soient hommes, femmes, enfants ou vieillards. Pendant des années, elle mène la vie aventureuse des Thugs, se cachant sous le visage honnête d'une fille de bonne famille, devenant une meurtrière insensible le moment venu. Avec les Thugs, elle étudie aussi la science des poisons, des breuvages qui tuent à ceux qui rendent fous, de ceux qui délient les langues à ceux qui font tout oublier. Mais, alors qu'Amritsar admire la beauté et l'habileté de la meilleure de ses recrues, Anna n'a jamais oublié la nuit où ses parents sont morts sous les mains de ses compagnons d'aujourd'hui.

Ayant atteint sa majorité, elle accomplit sa vengeance. Profitant du sommeil de son père adoptif, elle l'étrangle avec le rhumal qu'il lui avait offert. L'homme meurt sans un mot, avec seulement dans le regard, un immense étonnement.

Après cela Anna Drugval veut fuir l'Inde. Mais elle qui n'est ni tout à fait indienne, ni tout à fait européenne, qui n'a ni argent ni passeport, n'a aucun droit. A la douane on la refoule. Rejetée de tous, sans patrie, sans passé, Anna crève de faim sur le trottoir de Calcutta. Alors, elle qui n'a pas oublié la science des Thugs, tue pour manger, tue pour survivre. Elle n'oubliera jamais ces heures tragiques où seul le crime la sauvera de la mort.
Ayant amassé péniblement l'argent de son voyage, ayant tué et vendu son corps pour acheter le prix de son passage, elle se donnera à un fonctionnaire du port pour qu'il lui fournisse un faux passeport, passeport pour une vie nouvelle.

Un matin de 1890, une jeune femme de vingt-cinq ans descend du bateau sur le port de Marseille, sur cette terre de France qu'elle n'a jamais connue, mais dont le sang coule dans ses veines. Mais dans son cœur, il n'y a plus aucune nostalgie. Il n'y a plus qu'une avide volonté de vivre, d'être riche et adorée. Anna Drugval prend aussitôt le train de Paris. Dans la ville des lumières, il y aura bien une place pour une fille jeune et jolie, qui ne s'embarrasse pas de scrupules.

Nom :	ANNA DRUGVAL
Constitution :	9
Aptitudes physiques :	10
Culture Générale :	12
Habileté :	17
Perception :	16
Spiritualité :	6
Ouverture d'Esprit :	14
Fluide :	10

Anna Drugval est donc un assassin diaboliquement habile, capable de se déplacer dans un silence presque parfait et de surprendre ses adversaires. Mais c'est aussi une experte dans la confection et l'utilisation des poisons. Elle sait également concocter des breuvages hallucinogènes, des sérums de vérité, ou des potions amoindrissant l'attention. Du point de vue psychologique, Anna est un hybride entre la femme fatale et la mante religieuse. Incapable d'amour, elle utilisera ses charmes pour amener en position d'infériorité les hommes qu'elle veut voler ou assassiner. Son but : devenir riche et admirée par tous les moyens. Pour y arriver, elle sera capable de séduire des hommes riches, voire de les épouser, avant de s'en débarasser. Mais outre ses "qualités", Anna Drugval est dotée d'une intelligence moyenne mais pratique. Animée d'une volonté farouche, elle sera tout à fait capable de mettre sur pied une organisation criminelle très structurée dont elle sera le chef, et qui commettra vols, cambriolages, enlèvements, chantages, et bien entendu assassinats crapuleux.
Sous des dehors de demi-mondaine, voire de bourgeoise faussement honorable, Anna Drugval poursuivra dans le crime, la réussite que la vie ne lui a pas donné.

Un méchant comme jamais vous n'auriez osé en imaginer

Anna Drugval est une "méchante", comme ils sont légion dans toutes les histoires d'aventures. Ils font partie intégrante du récit, et même si nous les haïssons de toutes nos forces pour ce qu'ils sont, nous leur gardons secrètement une certaine sympathie, ne serait-ce pour le plaisir qu'ils nous donnent à batailler bec et ongles contre le héros. Mais au-delà des méchants, il y a les monstres...
Peter Kürten (1883-1931), n'est pas sorti de l'imaginaire pervers d'un auteur en mal de sensationnel. Même un cerveau perturbé n'aurait pas été jusqu'à



réunir en un seul homme tant de perversions, tant de pulsions sadiques, tant d'abominations. Pourtant, Peter Kürten a bel et bien existé, dans le Düsseldorf des années trente, alors que le nazisme enclenchait son irrésistible ascension vers le pouvoir. Avant qu'on ne puisse lui donner son véritable patronyme, il fut plus connu sous le nom de "Vampire de Düsseldorf".
Peter Kürten grandit dans la misère, auprès de cinq frères et sœurs, un père alcoolique qui violera la fille aînée avant de finir en prison. Mais une enfance malheureuse explique-t-elle à elle seule les pensées perverses qui animent très tôt l'esprit du petit Peter ? Fasciné par la vue d'un bol de sang frais, Peter Kürten fête ses quatorze ans en immolant un mouton. Buvant le sang à même la gorge à peine tranchée, il s'y baigne et trouve dans ce sacrifice une jouissance quasi sexuelle.
Ses premiers émois, il les destine à la jolie Hannah, sa voisine. Mais la belle se montre rebelle, et chez Kürten, l'amour devient aussitôt pulsion. Si elle ne veut pas de lui, il la forcera. Mais sa tentative de viol tourne court et Hannah va chercher l'aide de son père. Qu'à cela ne tienne, le jeune Peter s'arme d'un revolver et tire quatre coups sur le bonhomme, sans l'atteindre. Mais le destin de Peter est alors tout tracé. A quinze ans, il se retrouve vagabond, voleur et proxénète à l'occasion. Il aurait fini sa vie en prison si la guerre n'avait éclaté. Des tranchées, Kürten sort avec le goût amer de la défaite, qui lui feront trouver si douces à ses oreilles les diatribes revanchardes des nazis.

Ayant trouvé un travail tranquille de camionneur, Peter Kürten semble s'assagir jusqu'à l'âge de quarante-six ans, jusqu'à cette année 1929, où le monstre sanguinaire reparaît sous le visage de l'honnête homme.
Sa première victime est un jeune garçon de douze ans, qu'il tue sans aucun prétexte dans son sommeil, avant de boire son sang. Six mois plus tard, c'est la petite Rosa qu'il assassine dans un square. Non content de la violer, il l'éventre, lui fracasse le crâne, lui coupe les oreilles et lui brûle les jambes. Mais Peter Kürten ne se contente pas de tuer. Alors que les parents effondrés viennent reconnaître le corps, il se rend dans le jardin public, pour se repaître du spectacle, fier d'avoir déplacé autant de monde à lui tout seul. Puis la frénésie meurtrière s'accélère : un ouvrier rudolph Scheer, Emma Gross une prostituée, puis Maria. Pour ce dernier crime, Kürten compose un poème qu'il envoie aux journaux, indiquant l'emplacement du cadavre. Lors de la "Grande Nuit" du 21 Août, il agresse Anna, seize ans, une vieille dame Frau Mantel et tue un ouvrier juif. Quelques jours plus tard, c'est deux fillettes qui sont violées au cours d'une sorte d'orgie rituelle et sanglante à l'issue de laquelle le vampire boit leur sang. L'horreur étreint Düsseldorf, où tout le monde se terre.
Mais cela n'arrête pas Kürten qui continue à hanter les nuits de Düsseldorf et à tuer ses victimes avec toujours autant d'atrocité. Mais il atteint les limites de la cruauté et de la perversion, lorsqu'il écrit deux lettres successives aux parents de la petite gertrud, cinq ans, où il prend un plaisir sadique à les torturer : "...pour vous faire vivre comme si vous y étiez les derniers instants de votre enfant...".
Finalement, c'est un instant de "bonté", un geste de mansuétude qui perdra Kürten. Ayant sauvé Maria Budlich des mains d'un voyou, le vampire de Düsseldorf l'emmène chez lui. C'est en la raccompagnant au foyer où elle loge qu'il la viole. Pourquoi l'épargne-t-il ? Mystère. Mais la police aux abois ne rate pas l'occasion.
Au domicile de Peter Kürten, sa femme est déjà au courant. Le vampire lui a froidement avoué qu'il était le mystérieux tueur qui terrorisait la ville. Kürten sera arrêté une heure plus tard ; personne dans son entourage n'avait soupçonné ce monsieur d'une quarantaine d'années "toujours bien mis".
Kürten ira jusqu'au bout de l'horreur en promenant les policiers sur les lieux de ses différents crimes, commentant ses exploits de remarques salaces. "De toutes façons messieurs, leur déclare-t-il, le héros, c'est moi !" Confronté à celles de ses victimes qui en ont réchappé, il les salue, l'air narquois. Lorsqu'une d'entre elles lui demande pourquoi il l'a attaqué, il lui répond : "Je ne sais pas exactement pourquoi, mais je crois que j'ai voulu vous tuer, ma bonne dame."
Finalement, on établira que Peter Kürten a commis neuf assassinats, trente-six tentatives de meurtre et vingt-huit incendies volontaires. Les psychiatres eurent toutes les peines du monde a déterminer si Kürten était paranoïaque ou mythomane. Finalement on le reconnaît comme un "perverspolymorphe",maispsychiquement "normal" et il paraît en tant que tel devant la cour. Dans la salle, se trouve un jeune cinéaste nommé Fritz Lang, qui s'inspirera du fait divers pour son film "M le maudit".
Le 22 Avril 1931, Peter Kürten est condamné neuf fois à mort et à quinze ans de travaux forcés ! Quelques jours plus tard, la guillotine mettait un terme à la carrière du plus monstrueux criminel de tous les temps : le Vampire de Düsseldorf.

Oserez-vous utiliser dans un de vos scénarios un aussi ignoble personnage ? En tout cas, même si la psychologie d'un être aussi complexe est impossible à retranscrire exactement, voici ce que "serait", selon nous, Peter Kürten, si vos joueurs avaient pu le croiser :

Nom :	PETER KURTEN
Constitution :	15
Aptitudes physiques :	14
Culture Générale :	8
Habileté :	14
Perception :	15
Spiritualité :	5
Ouverture d'Esprit :	4
Fluide :	5

Fiche pour Légendes de la Table Ronde par Anne Vétillard

1 - CRANE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

2 VISAGE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

3 COU

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

5 TORSE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

6 TORSE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

9 ABDOMEN

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

10 ABDOMEN

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

4 BRAS

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

7 BRAS

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

8 AVANT-BRAS

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

11 AVANT-BRAS

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

12 MAIN

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

14 MAIN

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

15 CUISSE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

16 CUISSE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

17 JAMBE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

18 JAMBE

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

19 PIED

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

20 PIED

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

Armure portée :
Protection :
Blessure :
Temps de guérison :

13 - HANCHES

Fatigue initiale (2xPhysique + Psychique)	
Fatigue maximale actuelle	
Fatigue actuelle	

Poids de l'armure	
Poids de l'équipement	
Poids total porté	

POSSESSIONS

Les trois scénarios qui suivent ont pour cadre l'Espagne des années 1811 à 1813. Pour les jouer, vous aurez besoin des pions "originaux" que vous trouverez au dos de la couverture du présent numéro de JD+. Découpez-les avec précautions... avant d'aller livrer quelques combats féroces sous le soleil d'Espagne.

LES AIGLES

Espagne !

par Jean-Jacques Petit

SUR LA ROUTE DE VALENCE

Contexte

Napoléon pensait qu'une réserve bien préparée suffirait à subvenir aux besoins de la guerre qu'il menait en Espagne. Encore fallait-il bien tirer parti de l'automne et de l'hiver. Dans ce but, il prescrivit au Maréchal Suchet de faire route sur Valence le 15 septembre et d'occuper cette ville. Valence occupée, Suchet pourrait étendre son action jusqu'à Grenade et l'armée d'Andalousie pourrait alors se porter vers l'Estrémadure et se joindre à l'armée du Portugal, avant de remonter par le sud, tandis que l'armée du nord descendrait par le Tage. Napoléon espérait ainsi avoir la possibilité de rejeter définitivement à la mer les anglais qui occupaient toutes les côtes propices à un débarquement durable.

Pour la conquête de Valence, le Maréchal Suchet ne disposait que d'à peine plus de vingt-mille hommes : une troupe bien faible comparée aux forces que les Espagnols pouvaient lui opposer. La ville était en effet défendue par les Valenciens, mais aussi par les insurgés de Murcie et par l'armée de Blake qui se composait de deux fortes divisions.

L'armée de Suchet fit mouvement en trois colonnes et ne rencontra aucun obstacle sérieux, si ce n'est que la colonne principale eut certaines difficultés à vaincre quelques forts disposés sur sa route.

Le 20 septembre, les trois colonnes se réunirent et franchirent le passage du Minjaris, avant de déboucher dans la vaste plaine de Valence.

Le premier obstacle à affronter était la cité de Murviedro, une ville ouverte bâtie au pied d'un rocher où jadis se dressait la cité antique de Sagonte et où les Espagnols avaient édifié une forteresse.

Murviedro était défendue par trois mille hommes bien pourvus en vivres et en munitions. Néanmoins, il n'était guère envisageable de laisser cette petite ville et sa garnison sur ses arrières, pendant l'attaque de Valence. C'est pourquoi, le 23, Suchet donna l'ordre au Maréchal Habert d'enlever Murviedro. Celui-ci s'acquitta de sa mission avec bonheur, malgré l'intervention de la garnison de Sagonte qui était descendue de son repaire.

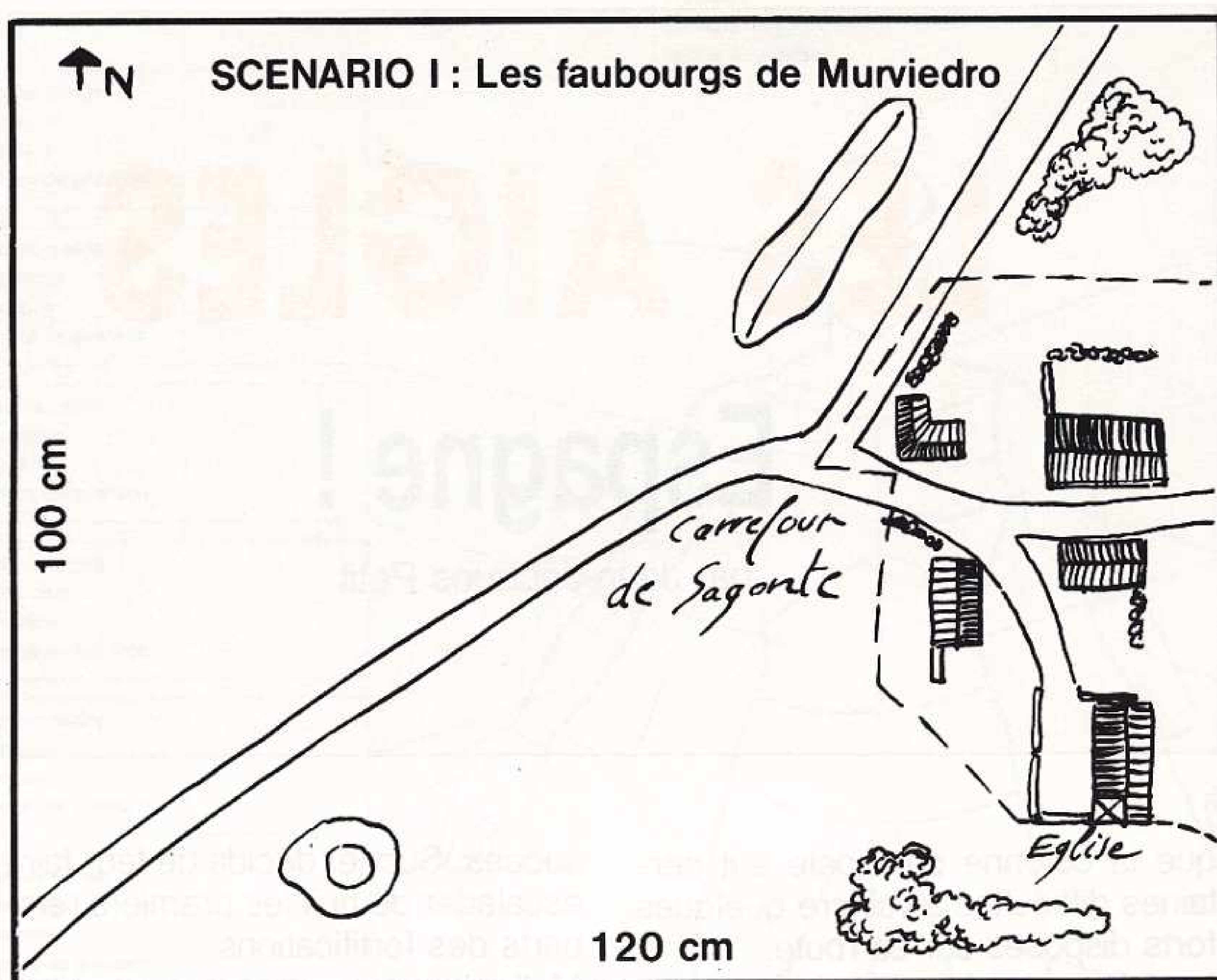
Une fois maître de Murviedro, un rapide examen de la situation ne laissa aucun doute sur la manière à employer pour anéantir la forteresse de Sagonte. Cette dernière était constituée d'un mélange de constructions arabes, romaines et espagnoles. Elle ne pouvait être attaquée que d'un seul côté, où une pente assez douce conduisait aux premiers ouvrages. Ayant pleine confiance en des troupes qui avaient mené tant d'assauts avec succès, Suchet décida de leur faire escalader de nuit les premiers remparts des fortifications.

Malheureusement, la garnison choisit le même moment pour effectuer une sortie que les Français parvinrent à repousser. Quoi qu'il en soit, cette coïncidence malencontreuse empêcha les troupes de Suchet de bénéficier de la surprise et le premier assaut échoua.

Le Maréchal résolut alors de revenir à des procédés plus habituels et ordonna un siège en règle. Ce siège aurait pu s'éterniser malgré la venue de la grosse atrtillerie, si le Général Blake, sorti de Valence pour secourir Sagonte, n'avait offert à Suchet l'opportunité d'une bataille qu'il remporta sans peine et qui ôta à la garnison tout espoir d'être secourue. Elle capitula enfin, livrant aux Français 2500 prisonniers, non sans tirer une légitime fierté d'avoir retardé de plus d'un mois la conquête de Valence et de sa région.

Scénario I Les Faubourgs de Murviedro

La partie débute au moment où le Général Habert porte son offensive sur les faubourgs de Murviedro.



Ordre de bataille

Français

Entrent au 1er tour par le bord "ouest" :
- 1 général en chef +/-3
- 1 aide de camp d'infanterie
- 1 général +/- 2
- 1 régiment d'infanterie légère à 2 bataillons de 18 figurines et de 12 figurines
- 1 régiment d'infanterie de ligne à 2 bataillons de 12 figurines chacun
- 1 batterie à pied de 4 figurines
- 1 général de cavalerie +/- 2
- 1 régiment de dragons à 3 escadrons de 3 figurines chacun
- 1 escadron de chasseurs à cheval de 3 figurines
- 1 batterie à cheval de 3 figurines

Espagnol

Dans les faubourgs de Murviedro :
- 1 général en chef +/-2*
- 1 aide de camp*
- 4 bataillons de 9 figurines chacun représentant la Milice Urbaine de Valence (employer des pions d'Infanterie de Marine)
- 2 compagnies à 2 figurines chacune (Miquelets)
- 2 batteries d'artillerie de 3 figurines chacune

Dans les alentours des faubourgs :
- 1 bataillon de Volontaires de Valence à 18 figurines
- La Partida de Dona Joachina

Renforts espagnols

A partir du 3ème tour, par le bord "nord" :
- 1 général +/- 2*
- 1 bataillon des Guerillas de Valence à 14 figurines

A partir du 4ème tour, par les bords "nord" et "ouest" :
- 4 escadrons des Chasseurs de Valence à 3 figurines chacun

* Prendre des généraux et aides de camp anglais et les jouer comme des Espagnols.

Cas particuliers

1) Les "alentours" des faubourgs sont composés de tout ce qui se situe en dehors des faubourgs et à l'est du carrefour de Sagonte.
2) Les escadrons des chasseurs de Valence peuvent entrer par quatre endroits différents et nettement séparés.
3) Les unités qui ne se trouvent pas en début de partie dans les faubourgs ne peuvent pas entrer dans les habitations pour se défendre en cours de partie.

But du jeu

La partie se joue en 12 tours.
- Le joueur français remporte la victoire s'il est maître des faubourgs de Murviedro. Il faut alors qu'il n'y ait plus un seul Espagnol et que les Français maintiennent sur place 2 bataillons d'infanterie.
- Le joueur français fait match nul, s'il n'est maître que de la moitié nord ou sud des faubourgs. La "moitié" est définie à partir de la route principale qui traverse les faubourgs.
- Le joueur espagnol gagne si le Français ne remplit pas ses conditions de victoire.

Scénario II Les Ruines de Sagonte

La partie commence alors que le Maréchal Suchet tente de s'emparer des anciennes constructions de Sagonte afin d'accéder aux remparts de cette forteresse.

Ordre de bataille

Français

Infanterie entrant au 1er tour par le bord "sud" :
- 1 général en chef +/-3
- 1 aide de camp
- 1 bataillon d'infanterie légère à 18 figurines
- 1 régiment d'infanterie de ligne à 2 bataillons de 12 figurines chacun
- 1 bataillon de grenadiers réunis à 15 figurines (5 compagnies de 3)

Cavalerie :
- 1 général +/- 2
- 1 régiment de hussards à 4 escadrons de 3 figurines
- 1 régiment de cuirassiers à 3 escadrons de 3 figurines

Espagnol

Dans les ruines de Sagonte (moitié "nord" de la table de jeu) :
- 1 général +/- 2
- 1 aide de camp
- 1 bataillon des Guerillas de Valence de 18 figurines

- 2 compagnies de 2 figurines (Miquelets)
- 12 figurines représentant la Milice Urbaine de Valence (pions d'Infanterie de Marine)
- La Partida de Dona Joachina
- 2 batteries d'artillerie

Renforts espagnols
A partir du 3ème tour par le bord "est" :
- 1 général +/- 2
- 2 bataillons Suisses de 12 figurines chacun (pions d'Infanterie de Marine)

A partir du 4ème tour par le bord "nord" ou "est" :
- 4 escadrons de 3 figurines des Chasseurs de Valence

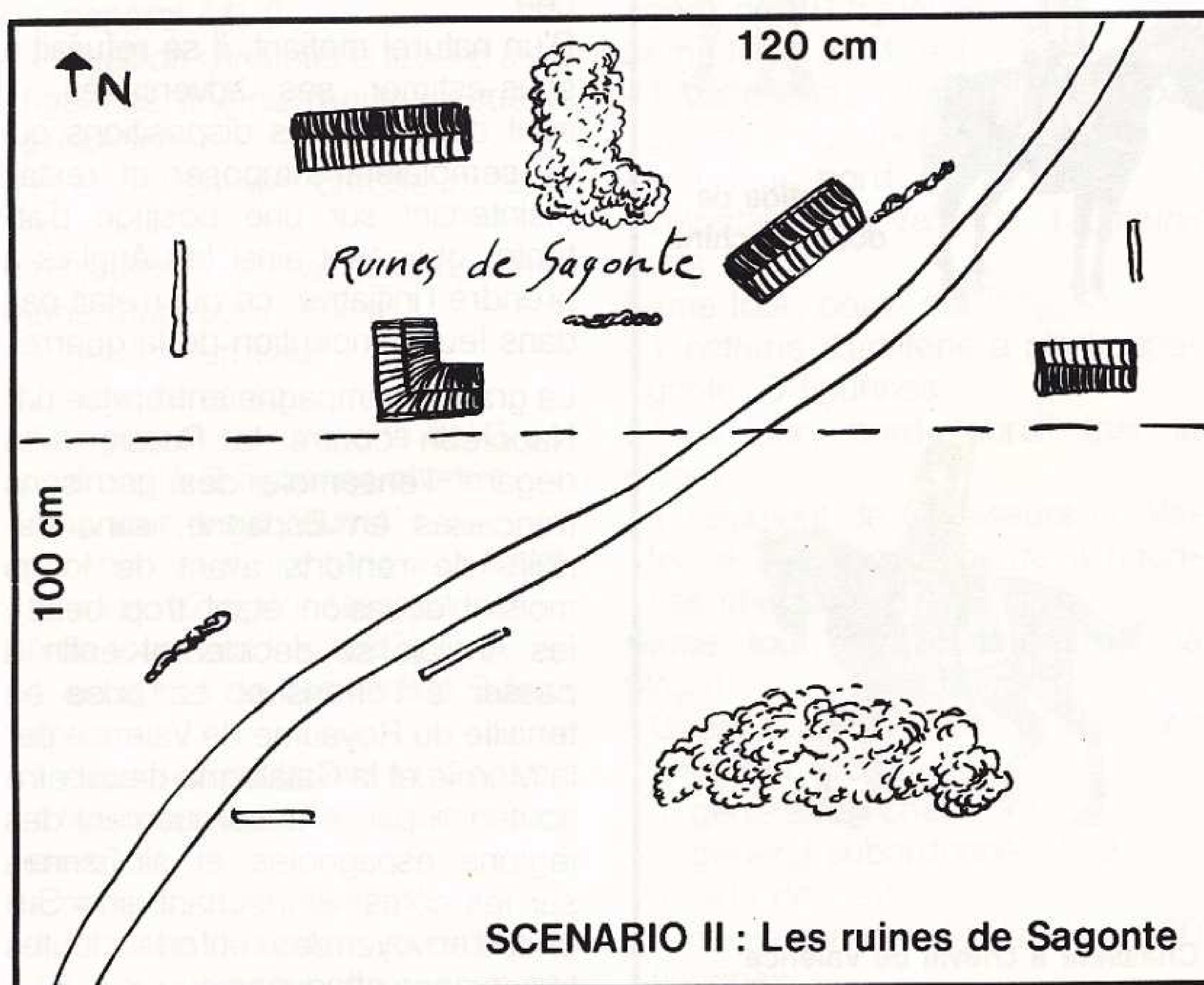
Cas particuliers
1) Toute la table de jeu est une pente montant vers le nord. Les unités se trouvant au "nord" par rapport à leurs adversaires bénéficient donc des facteurs tactiques de la pente (Tableau des Facteurs Tactiques de Mêlée).
2) A l'inverse du scénario I, les Chasseurs de Valence doivent entrer en groupe sur la table de jeu. Ils pourront cependant se séparer par escadron à compter du tour qui suit leur entrée.
3) Les Espagnols se trouvant en début de partie dans les ruines de Sagonte ne peuvent pas entrer dans la partie "sud" de la table avant le 4ème tour.

Tableau des unités espagnoles

	Statut	Feu	Combat	Bonus	Moral	Mvt ligne	Mvt colonne	Mvt Tirailleur	Budget
Miquelet de Valence	R	4	4	1	4	100 (30)	140 (30)		4,3
Infanterie de Marine	R	3	4	1	4	110 (30)	150 (30)		4
Volontaire de Valence	R	4	4	1	5	120 (30)	160 (40)	190	4,8
Guérillas de Valence	M	3	3	1	3	90 (30)	140 (30)	200	2,8
Milice urbaine de Valence	M	3	3	1	3		140 (30)	200	2,5
Suisse	R	4	5	1	5	120 (30)	160 (40)		6,5
Partida de dona Joachina	R		5	2	5	320 (80)	360 (90)	380	7
Chasseur de Valence	R	3	4	1	3	320 (80)	360 (90)	380	5

	Statut (moral)	Feu	Calibre	Nombre de pièces	Mouvement	Distance de tir	Nombre de figurines	Budget	
Artillerie	R (4)	7	4	8	6	140	1000	3	80

But du jeu
La partie se joue en 12 tours.
- Si les Français maintiennent au moins 4 bataillons d'infanterie dans les ruines de Sagonte (partie "nord" de la table), ils emportent la victoire, quelles que soient les unités espagnoles présentes à cet endroit.
- S'ils ne maintiennent que 2 ou 3 bataillons, c'est un match nul.
- Si les Français n'atteignent pas ces objectifs, l'Espagnol gagne.



SCENARIO II : Les ruines de Sagonte

LA TENAILLE

Contexte

Bien implantés dans les provinces de Catalogne, le Maréchal Suchet et ses 58000 hommes n'avaient plus grand chose à redouter en ce mois de mai 1812... sinon un débarquement anglo-sicilien sur les côtes du Royaume de Valence. En effet, Lord William Bentink, régent de Sicile et véritable souverain de cette île depuis qu'il avait contraint le roi et la reine à transmettre leurs pouvoirs à un jeune prince, avait constitué un petit corps d'armée, moitié anglais, moitié sicilien.
Ce corps qui, par sa valeur au moins, était comparable à l'armée anglo-portugaise, pouvait débarquer à tout instant grâce à l'aide de la flotte d'Angleterre.
Son importance numérique lui aurait alors permis d'entreprendre sans problème des actions de grande envergure.
C'étaient des considérations de pure stratégie qui avaient conduit les Anglais à enrôler des Espagnols, aussi bien que des Portugais ou des Siciliens. Mais, faute d'une organisation adéquate, ces troupes avaient subi revers sur revers depuis le début de la guerre (la victoire espagnole de Baylen n'ayant

Quelques mots sur les unités espagnoles

Miquelets de Valence :
Nom donné, à l'origine, aux bandits qui vivaient sur les frontières d'Aragon et de Catalogne. A la fin du XVIIIème siècle, c'était le nom communément donné aux soldats qui formaient la garde particulière des gouverneurs de provinces. Napoléon créa un corps de partisans appelés Miquelets français, afin de les opposer aux guerilleros espagnols. Constitués en 1774, les Miquelets de Valence étaient au départ une compagnie d'une centaine d'hommes, dont les effectifs pouvaient augmenter sensiblement en cas de conflit.

Infanterie de Marine* :
Forte de 12500 hommes, elle était organisée en 12 bataillons de 6 compagnies. Ses bases étaient les ports de Ferrol en Galice, de Cadix en Andalousie et de Carthagène en Murcie.

Volontaires de Valence :
Créés en 1808, ils comptaient 3 bataillons, organisés sans doute comme l'infanterie légère régulière (6 compagnies de 100 à 150 hommes). Bien encadrés, ils étaient comparables à cette dernière.

Guérillas de Valence :
Formées sur le modèle des "Volontaires", elles pratiquaient une guerre de partisans, mais pouvaient aussi être employées comme des milices classiques, toutes proportions gardées.

Milice Urbaine de Valence* :
Constituée dès 1776, elle comprenait sept compagnies au moment des guerres napoléoniennes.

Suisses* :
Ils faisaient partie des 10 régiments étrangers au service de l'Espagne (3 Irlandais, 1 Napolitain et 6 Suisses) et étaient formés de deux bataillons de six compagnies.

Partida de Dona Joachina :
Formée à l'initiative de la marquise de la Romana pour venger la mort de son époux, cette "partida" était constituée essentiellement de déserteurs allemands et de lanciers polonais. Bien organisée, disciplinée et brave, elle comprenait une cavalerie d'environ 600 hommes et opérait dans la région de Valence.

Chasseurs à cheval de Valence :
Créés en octobre 1811, les chasseurs de Valence composaient une unité de cavalerie constituée sur le modèle de la cavalerie légère espagnole (escadron de 100 à 140 cavaliers). A mi-chemin de la milice et de l'armée régulière, elle peut être considérée comme une cavalerie moyenne d'une valeur équivalente aux unités régulières du début de la guerre d'Espagne.

** J'ai choisi pour représenter ces trois unités l'uniforme de l'Infanterie de Marine qui, dans son ensemble, s'apparente à ceux des régiments suisses et de la Milice Urbaine de Valence.*

Miquelet de Valence



Infanterie de marine



Artillerie de marine



Volontaire de Valence



Guérillas du Royaume de Valence





Partida de dona Joachina



Chasseur à cheval de Valence

été due qu'à de graves erreurs stratégiques et psychologiques des généraux français). Ils imaginèrent alors de donner un véritable encadrement britannique aux Espagnols à leur solde. Les îles Baléares et le rivage de Murcie (au sud du Royaume de Valence), qui n'étaient pas occupés par les Français, furent utilisés pour la formation de ces unités. Les généraux Wittingham (Baléares) et Roche (Murcie) s'attelèrent à cette tâche et purent ainsi organiser deux légions espagnoles. Avec le concours de la flotte anglaise, ces légions pouvaient rapidement se transporter en Catalogne auprès du Général Lacy, dans le Royaume de Murcie auprès du Général O'Dormell, ou dans le Royaume de Valence pour y créer un nouveau front.

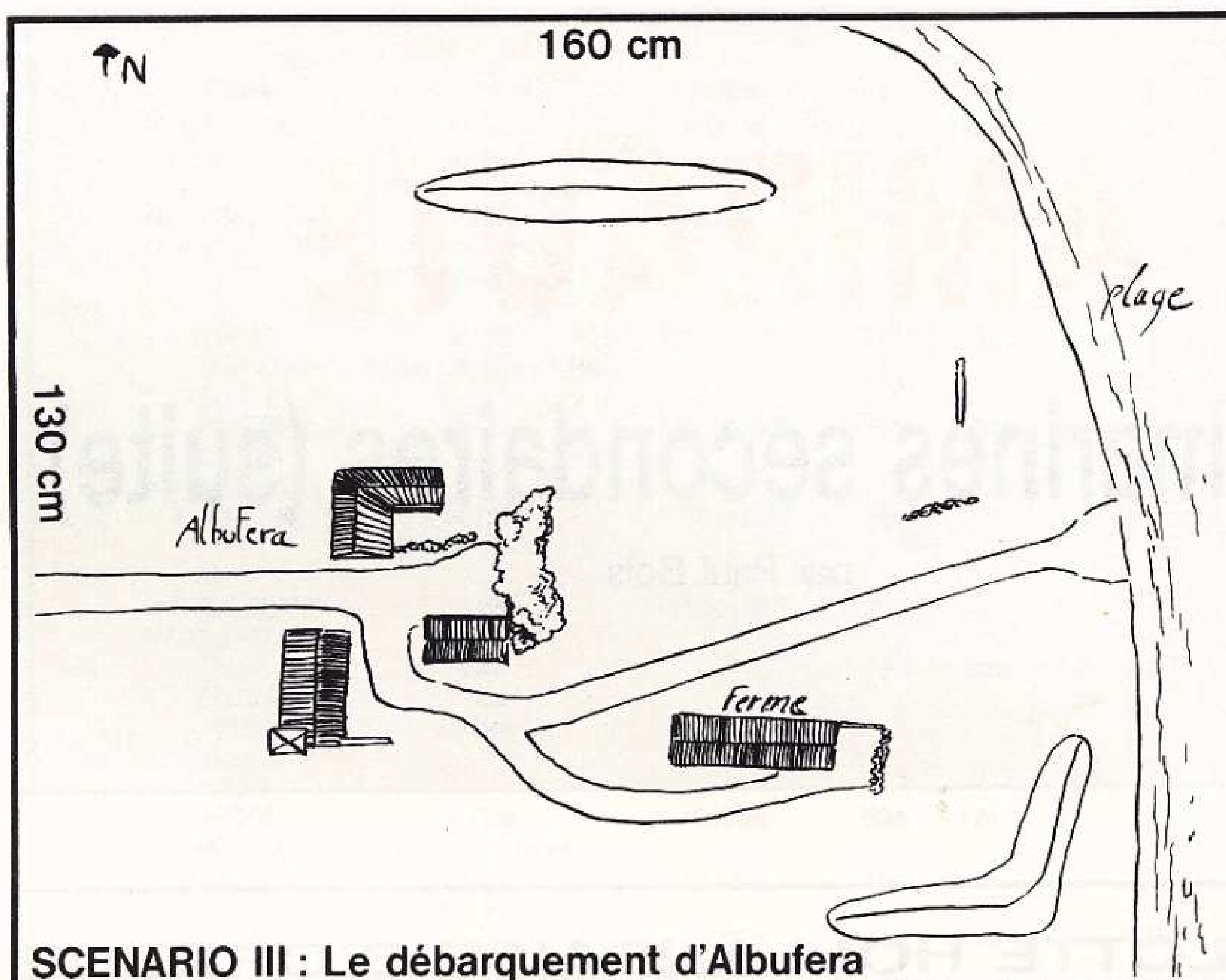
Le Maréchal Suchet, fort inquiet de cette situation, avait positionné de petites garnisons bien approvisionnées, tout le long de la côte. 5000 hommes sous les ordres du Général Harispe furent envoyés devant Alicante pour garder la frontière de Murcie.

Suchet avait, pour sa part, gardé auprès de lui une réserve de 6 à 7000 hommes capable d'intervenir dans les plus brefs délais, au cas où une de ces unités seraient menacée.
D'un naturel méfiant, il se refusait à sous-estimer ses adversaires. Il avait donc pris les dispositions qui lui semblaient s'imposer et restait maintenant sur une position d'attente, obligeant ainsi les Anglais à prendre l'initiative, ce qui n'était pas dans leur conception de la guerre.

La grande campagne entreprise par Napoléon contre la Russie avait dégarni l'ensemble des garnisons françaises en Espagne, sans espoirs de renforts avant de longs mois. L'occasion étant trop belle ; les Anglais se décidèrent enfin à passer à l'offensive. La prise en tenaille du Royaume de Valence par la Murcie et la Catalogne devait être soutenue par le débarquement des légions espagnoles et siciliennes sur les côtes, empêchant ainsi Suchet d'envoyer des renforts à toutes les régions attaquées...

Scénario III
Le débarquement d'Albufera

L'avant-garde de la légion anglo-espagnole débarque à Albufera afin de soutenir l'offensive sur Alicante menée à partir du Royaume de Murcie.



SCENARIO III : Le débarquement d'Albufera

Ordre de bataille

Français
Dans Albufera :
- 1 général 1/- 2
- 1 régiment d'infanterie à 2 bataillons de 12 figurines chacun
- 1 régiment de grenadiers réunis à 16 figurines (pions "moyenne-garde", plumet rouge)
- 1 batterie d'artillerie à pied de 4 figurines

Autour de la ferme (5 pas maximum) :
- 2 escadrons de chasseurs à 3 figurines chacun

Renforts :
4ème tour, bord "ouest" :
- 1 bataillon d'infanterie légère de 18 figurines
- 1 escadron de hussards de 3 figurines

5ème tour, bord "ouest" :
- 1 général +/- 2
- 1 bataillon d'infanterie légère à 18 figurines (même régiment que le précédent)
- 1 escadron de chasseurs à 3 figurines
- 1 batterie à cheval de 3 figurines

6ème tour, bord "ouest" :
- 1 général en chef +/-3
- 1 aide de camp
- 1 régiment de dragons de 3 escadrons à 3 figurines chacun

7ème tour, bord "ouest" :
- 1 régiment d'infanterie à 2 bataillons de 12 figurines chacun

8ème tour, bord "ouest" :
- 1 escadron de hussards à 3 figurines
- 1 escadron de lanciers polonais à 4 figurines (prendre les pions "lanciers" 4)

9ème tour, bord "ouest" :
- 1 bataillon de voltigeurs réunis de 16 figurines (prendre les pions "moyenne-garde", plumets rouges et verts)

Espagnol et Anglais
1er tour par le bord "est" :
- 1 général anglais 1/2
- 3 bataillons d'Infanterie de Marine de 12 figurines chacun
- 3 compagnies de Riflemen de 2 figurines chacun

2ème tour, bord "est" :
- 1 régiment anglais d'infanterie légère de 20 figurines

3ème tour, bord "est" :
- 1 batterie d'artillerie à pied espagnole, 3 figurines

4ème tour, bord "est" :
- Volontaires de Valence, 18 figurines

5ème tour, bord "est" :
- 1 batterie d'artillerie à pied espagnole, 3 figurines

5ème tour, bord "nord" (par la plage) :
- 1 régiment de Chasseurs de Valence a 4 escadrons de 3 figurines chacun

6ème tour, bord "nord" (par la plage) :
- Guérillas de Valence, 14 figurines

7ème tour, bord "est" :
- 1 général en chef +/-3
- 1 général subordonné +/- 2
- 1 aide de camp
- 1 régiment de Highlanders, 20 figurines

8ème tour, bord "nord" (sans limite) :
- Partida de Dona Joachina, 6 figurines

9ème tour, bord "est" :
- 2 escadrons de dragons légers de 3 figurines
- 2 bataillons d'infanterie à 10 figurines chacun

10ème tour, bord "nord" (sans limite) :
- Partida de Dona Joachina, 6 figurines
- Miquelets, 4 figurines

Cas particulier
La ligne de crête délimitant la plage intercepte les tirs d'artillerie, mais n'est pas considérée comme une "pente" pour les combats au corps à corps. Les bords "nord" et "est" sont ceux du joueur anglo-espagnol. Les bords "ouest" et "sud" sont ceux du joueur français.

But du jeu
La partie se joue en un nombre de tours illimité.
Pour gagner, il faut se rendre maître du terrain : toutes les troupes de l'adversaire doivent être repoussées hors de leur bord de table. Les unités situées dans les bâtiments sont éliminées, si aucune force amie ne se trouve plus sur la carte de jeu.

AMIRAUTE

Les marines secondaires (suite)

par Paul Bois

Chose promise, chose due. Voici aujourd'hui, pour les joueurs d'Amirauté, tous les détails concernant la marine hollandaise. Dans notre prochain numéro, nous passerons en revue les marines, belges, grecque et yougoslave. En attendant, puisse la mer vous être favorable !

LA FLOTTE HOLLANDAISE D'ORIGINE

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit.	Pt	T	Observation
CL	SOERABAJA	II 280	16000m(15°)	101m	16n	15	3	Garde-côtes de
		II 150	21000(29°)					1909 (école)
		II 75 - XIImtaa						
cl	GELDERLAND	VIII 120	18000m	95m	16n	6	4	1898 - Transformé
		IV 75 - III 40aa - VI mtaa						en navire-DCA par
								les Allemands.
	JAVA	X 150	21000m(29°)	150m	31n	19	3	1925
	SUMATRA	VIII 40aa - IV mtaa						
		-12 mines - 2 Ha						
	DE RUYTER	VII 150	25000m	168m	32	18,6	3	1936
	TROMP	VI 150	25000m	130m	32n	9	3	1938
		X 40aa - VIII mtaa - 2 Ha						
	J.V. HEMSKERK	X 102aa	19200m	130m	32n	9	3	1940
		VIII 40aa - VIII 20aa						
DD	VAN GHENT	IV 120	19500m(30°)	93m	35n	1,3		1926-1927
	EVERSEN	II 75aa - IV mtaa						
	KORTENAER	VI T533 - 24 mines						
	PIT-HEIN							
	BANCKERT	IV 120	19500m(30°)	93m	35n	1,3	4	1928-1929
	VAN-GALEN	175aa - IV 40aa						
		- IV mtaa						
	WITTE-DE-WIT	VI T533						
	VAN-NES							
	CALLENBURGH	V 120	19500(30°)	106m	36n	1,8	4	1940
	TJERK-HIDDES	IV 40aa - IV mtaa						
	ISAAC-SWEERS	VIII T533 - 1 Ha						
	Z3 - Z5 - Z6	II 75	10000m	61m	27n	0,2	6	1917
	Z7 - Z8	II mtaa - IV T450						
	G13 - G15 - G16	II 75	10000m	50m	20n	0,15	6	1912-1914
S/M	O8	I 37aa		45m	11/8n	0,3	6	1916
		IV T450						
	KVII	I 76	10000m	45m	13/8n	0,4	6	1921
		I mtaa - VI T450						
	KVIII - KIX - KX	I 88aa	10000m	62m	15/9n	0,5	6	1923
		II mtaa - IV T450						
	KXI - KXII - KXIII	I 88aa	10000m	54m	15/9n	0,6	6	1923
		I mtaa - II T533 +						
		IV T450 (12 torpilles)						
	O9 - O10 - O11	I 88aa	10000m	45m	12/8n	0,5	6	1926
		I mtaa - II T533 +						
		III T450 (10 torpilles)						
	O12 - O13 - O14	II 40aa		60m	15/8n	0,6	6	1931
	O15	V T533						
	KXIV - KXV - KXVI	I 88aa	10000m	60m	17/9n	0,9	6	1933
	KXVII - KXVIII	II 40aa - VIII T533						
		(14 torpilles)						
	O16	I 88aa	10000m	76m	18/9n	1	5	1937
		II 40aa - VIII T533						

LA MARINE HOLLANDAISE

La marine néerlandaise tient une place à part parmi les marines impliquées dans la seconde guerre mondiale.

En 1940 le petit pays possédait le 3ème empire colonial du monde, beaucoup plus vaste et peuplé que la Métropole, situé dans le sud-est asiatique et connu actuellement sous le nom d'Indonésie, essentiellement constitué par les nombreuses îles d'un archipel dont les plus grandes sont Java et Sumatra et une partie de Bornéo. (En passant citons aussi la possession de la Guyane hollandaise - actuellement le Surinam - qui marquait la présence du pavillon sur le continent américain).

Cette bipolarisation géographique explique l'organisation tout à fait originale des forces navales relativement modestes du pays.

Riche fleuron du monde néerlandais, l'Insulinde représentait une terre à défendre par tous les moyens possibles contre les appétits qui s'aiguisaient de plus en plus nettement en Extrême-Orient.

A la fin des années 30, le Japon ne cachait plus ses visées sur les possessions de l'Angleterre, de la France et de la Hollande.

Le gouvernement de La Haye qui,

après une longue période de déclin, était enfin décidé à faire un effort pour remuscler sa marine, devait donc entretenir loin des eaux métropolitaines la meilleure partie de celle-ci.
En mai 1940 l'invasion allemande met fin à une neutralité bénéfique et au programme de constructions neuves en cours de réalisation.
En 4 jours l'affaire, dans laquelle la marine n'eut guère de rôle à jouer, est réglée et les unités survivantes de la flotte présente se réfugient avec le gouvernement en Angleterre.
Le pire survient en décembre 1941 lorsque l'attaque japonaise déferle sur la région. Surclassant en nombre et en qualité la petite escadre hollandaise épaulée par quelques éléments américains, britanniques et australiens au sein de l'"ABDA Float", elle en élimine la plus grande partie. Le restant, coopérant avec les flottes alliées sur les différentes mers jusqu'à la fin de la guerre, laisse la marine hollandaise certes très appauvrie en moyens, mais plus forte en expérience et avec la conscience d'avoir fait de son mieux.

Dans la liste des unités nous ne tiendrons pas compte de la répartition géographique, nous nous contenterons de signaler éventuellement la situation particulière de certains bateaux.
Bien que modeste mais non négligeable, la marine hollandaise comptait en gros : 5 croiseurs légers, 11 destroyers, 8 petits torpilleurs côtiers, 30 sous-marins (ce qui représente une notable proportion de navires de ce type), une douzaine de canonnières, 16 mouilleurs de mines, 8 dragueurs auxquels s'ajoute un nombre important de plus petites unités qui ne peuvent être prises en compte ici. Enfin seront signalés aussi quelques bateaux d'origine britannique acquis au cours de la guerre.
Le pays ayant eu une petite production aéronautique nationale, nous donnerons également les caractéristiques des principaux types d'avions de 1940 utilisés par la Marine et l'Aviation hollandaise.

Type	Classe	Armement	Portée	L	Vit.	Pt	T	Observation
	O19 - O20	I 88aa II 40aa - VIII T533 (14 torpilles) - 40 mines	10000m	78m	19/9n	1	5	1939
	O21 - O22 - O23 O24 - O25 - O26 O27	I 88a II 40aa - I mtaa VIII T533 (14 torpilles)	10000m	76m	19/9n	1,5	5	1940
Avisos :								
	BRINIO GRUNO FRIS O (1)	III 105 I 76aa - IV mtaa - 1 Ha	10500m(20°)	75m	15n	2	4	1913
	FLORES SOEMBA J.M. VAN NASSAU(1)	III 150 II 40aa - IV mtaa - 1 Ha	21000m(30°)	78m	15n	3,6	4	1932
	K1 - K2 - K3	IV 120 IV 40aa - IV mtaa	19500m(30°)	75m	16n	1,4	5	1940 - Complétés et utilisés par les Allemands
	VAN KINSBERGEN IV 40aa - IV mtaa	IV 120	19500m(30°)	103m	25n	1,9	4	1939
MM	THOR BALDER HADDA BULGIA VIDAR	II 37 I mtaa 30 mines		28M	8n	0,2	6	1879
	HYDRA MEDUSA	II 75aa II mtaa - 70 mines	10000m	50m	12n	0,5	5	1912
	VAN MEERLANT DOUWE AUKES	III 75 III mtaa - 80 mines	10000m	55m	13n	0,6	5	1922
	SERDANG	I 75 II 37aa - I mtaa	10000m	54m	10n	0,5	5	1897 Pas de mine
	PRO-PATRIA	II 75aa II mtaa - 100 mines	10000m	47m	10n	0,5	5	1922
	KRAKATAU	II 75aa IV mtaa - 200 mines	10000m	65m	15n	1	5	1924
	P. VAN ORANGE GOULDEN LEEUW	II 75 II 40aa - II mtaa - 150 mines - 1 Ha	10000m	66m	15n	1,3	5	1932
	NAUTILUS VAN BRAKEL	II 75 II 40aa - IV mtaa Mines	10000m	58m	14n	0,8	5	1929 et 1936 Garde-pêches MM auxiliaire
	W.VAN DER ZAAN	II 120 IV 40aa - IV mtaa 120 mines - 1 Ha	19500(30°)	75m	16n	1,4	4	1939
DR	J. VAN AMSTEL P. DE BITTAN A. CHRYNSSEN BLAND DUBOIS W. VAN EWICK P. FLORISZ J. VAN GELDER A. VAN DER HULST	I 75 IV mtaa	10000m	56m	15n	0,5	5	1936 - 1939
		APPORT BRITANNIQUE						
DD	J. VAN GALEN (2) TJERK HIDDES (2)	VI 120 IV 40aa - IV 20aa X T533	18000m	104m	36n	2	4	Type "N" anglais
S/M	ZEEHOND DOLFIJN	176aa IV T533	10000m	55m	114/10n	0,7	6	Type "S" anglais
	O2 - O3	I 102 I 20aa - XI T533 (16 torpilles)	12500m	80m	15/9n	1,5	5	Type "T" anglais
A	FRISO (2)	I 102 II 57aa - I 40aa - II 20aa	12500m	61m	15n	1	5	1941
	J.M. VAN NASSAU (2)	II 102 IV 20aa	12500m	86m	19n	1,5	4	1943

AVIATION

Type	Vitesse	Rayon d'Action	Plafond	Pts	Observations
DO 24	330km/h	2300km	7500m	4,8	Ha d'exploration d'origine allemande (pour mémoire)
Fokker T8W	285	1350	6800	4,3	Ha torpilleur ou BB (600 kg)
Fokker C11W	275	300	6900	3,4	Ha catapultable
Fokker T4	270	800	8000	4,3	exploration ou BB (800 kg) ou 1 T.
Fokker DXXI	460	450	11000	6,5	Chasseur
Fokker GIA	475	750	9300	6,6	Chasseur-bombardier (400 kg)

SUPREMATIE

Suprématie à la puissance 2

par Henri Balczesak

Suprématie - le jeu des superpuissances - vient à peine de sortir, que déjà nous vous annonçons pour un proche avenir, une boîte d'extension officielle (Suprématie²), pleine à craquer de règles, de conseils et de suppléments. En avant première, voici un aperçu de ce qui vous est réservé, histoire de vous mettre l'eau à la bouche...

Pourquoi SUPREMATIE² ?

Même s'il ne manque rien dans la boîte de base de Suprématie, ses créateurs, confrontés à un énorme succès outre-Atlantique, ont tenu à parfaire leur chef-d'œuvre :
- Au niveau de ses règles d'abord, dont certains points semblaient parfois relativement obscurs. Il était donc nécessaire d'apporter quelques éclaircissements pour mettre un terme aux discussions interminables auxquelles se livraient des joueurs expérimentés.
- Au niveau des conseils stratégiques et tactiques, ensuite. Ceux qui sont proposés dans la boîte de base sont déjà très utiles, mais dans ce domaine, l'abondance ne nuit jamais. Tout est bon pour devenir un vrai général à 5 étoiles...
- Au niveau des variantes possibles, enfin. Les quelques suggestions du livret de règles laissaient entrevoir bien des possibilités ; il fallait les développer !

Pour satisfaire leur souci de perfection, les auteurs de Suprématie ont publié à ce jour trois extensions. Pour des raisons pratiques et économiques, Suprématie² les reprend toutes les trois. Mais, au fait, en quoi cela consiste-t-il ?

Le manuel du shérif

Dans Suprématie², on trouve d'abord un livret intitulé le "Manuel du Shérif", divisé en cinq parties.

1) Questions et réponses au sujet des règles.
Il s'agit d'un recueil de réponses aux lettres de joueurs que les auteurs ont reçues depuis la première édition du jeu, en 1984. Il y a là de quoi résoudre toutes les dicussions pouvant naître à propos de l'interprétation des règles. Questions et réponses sont classées en fonction des sujets qu'elles abordent et dans l'ordre des points de règles (But du jeu, Mise en place, Paiement des salaires, etc.). Mais, même si les réponses données sont "officielles", rien ne vous empêche de jouer selon vos propres interprétations.

Exemples :

Q : Est-ce que les autres joueurs doivent savoir de combien d'argent je dispose ?

R : Non. C'est votre affaire, pas la leur. Gardez votre argent hors de leur vue, dans votre poche ou en tout autre endroit que vous estimez pratique.

Q : Lorsqu'un joueur vend des ressources à un autre, est-ce que les marqueurs du marché doivent être déplacés ?

R : Non. Les marqueurs ne doivent pas être déplacés. La transaction est considérée comme étant privée et ne peut donc pas affecter les cours officiels.

Q : Faut-il dépenser une unité de pétrole pour chaque armée qui est transportée par une flotte ?

R : Non. Chaque flotte peut transporter jusqu'à quatre armées, mais le coût du déplacement est toujours d'une unité de pétrole par case maritime franchie par la flotte. Ainsi, plus vous avez d'armées (quatre maximum) sur une flotte, moins leur déplacement par mer vous coûte cher.

2) Variantes des règles.
Cette deuxième partie du livret vous propose soixante-et-une variantes permettant de modifier les conditions de déroulement des parties. Combinées avec celles du livret de règles de base, elles peuvent apporter une très grande diversité au jeu et le renouveler plus ou moins radicalement (comme s'il en avait besoin !). Signalons quelques variantes aux noms particuliérement évocateurs, tels que la "Roulette nucléaire" ou "Le jeu en double-aveugle".

Exemples :

- Elévation du prix du nucléaire. Lorsque vous préparez une partie, vous retirez une carte de bombe atomique et une carte de S.A.N. du paquet de cartes. Vous les mettez alors de côté et vous ne les utiliserez pas en cours de partie. Cela aura pour effet de faire considérablement grimper le prix du nucléaire.

- Attaques multi-forces. L'attaquant peut combiner simultanément, et contre une même cible, des attaques aériennes, maritimes et terrestres. Il doit alors dépenser un set de ressources pour chaque force engagée dans l'attaque.

3) Stratégies et tactiques.
C'est dans cette partie du livret que vous apprendrez comment mettre au point une politique du genre "Du beurre ou des canons". Vous saurez aussi : comment faire pour choisir un bon objectif, pourquoi il peut être utile d'augmenter votre aide extérieure, comment on peut gérer ses forces avec le maximum d'économie et comment il faut réagir à une attaque pour s'en tirer au mieux.
Exemples :
- Bien choisir les actions à accomplir. Comme vous ne pouvez choisir que trois "pas" sur cinq, vous devriez être très attentif à choisir la meilleure combinaison possible. Certaines sont nettement meilleures que d'autres. Ainsi, si les pas 3 et 7 sont des décisions économiques, les pas 4 et 5 sont des décisions militaires, alors que le pas 6 est une décision à la fois économique et militaire...
- Former un cartel. Les joueurs peuvent former des cartels pour se faire de l'argent. Si le joueur A achète des ressources à la fin de son tour, il fait monter les cours. Le joueur B peut alors vendre les siennes au début de son tour et partager les bénéfices avec A.

4) Règles pour jouer à deux.
Les règles qui vous sont proposées dans cette partie du livret vous seront très utiles lorsque vous ne trouverez qu'un seul adversaire. Elles peuvent même être introduites, en tant que variantes, dans des parties à plus de deux joueurs.

5) Règles de tournois.
Ces règles vous permettront d'organiser de véritables compétitions de Suprématie. Elles tiennent tout particulièrement compte de la pertinence des actions accomplies par les joueurs. A noter, un système "d'allocation de points" qui récompense les participants en fonction du nombre de territoires qu'ils conquièrent. Des modèles de "feuilles de scores" sont également fournis.



Les seigneurs de la guerre et les pirates des zones neutres

Des corsaires et des pirates occupent les territoires neutres et les mers. Vous ne pouvez désormais plus entrer dans ces zones sans les combattre. Ils assurent le blocus des ports et vous imposent des taxes si vous voulez faire transiter des marchandises. Mais vous pouvez aussi leur vendre des bombes atomiques et des S.A.N., ce qui peut vous procurer de confortables sources de revenus.
Ces fauteurs de troubles sont gérés par le Shérif qui dispose à cette fin, d'un centre de stockage spécial et de pions pour représenter leurs forces armées. Heureusement, ils n'ont pas la possibilité d'attaquer et se contentent toujours de se défendre. Néanmoins, ils peuvent intervenir au cours de tous les pas d'un tour de joueur. Désormais, il faut compter avec eux pour asseoir sa suprématie...
Exemple : Le Seigneur de la Guerre Sivaji contrôle toute l'Inde. Si, lorsque vous prospectez, vous trouvez les mines de Mahabir, vous devez alors payer les salaires correspondants à Sivaji lui-même et non pas à la banque. Mais ce n'est pas tout ! Des pirates contrôlent les mers qui entourent l'Inde. Ceux de Sharjah occupent la mer d'Arabie et ceux de Nicobar, la baie du Bengale. Pour faire transiter votre minerai par ces eaux, vous devrez payer un droit de passage à l'un de ces forbans.

Un nouveau paquet de cartes de ressources

Ce paquet de cartes (65 en tout) modifie les localisations des entreprises productrices de céréales, de minerai et de pétrole, de telle sorte que la valeur de chaque territoire soit différente.
Exemple : La Nouvelle Zélande devient le plus gros producteur mondial de pétrole. Comme certains de ses puits sont situés "off-shore" (en pleine mer, dans des cases bleu-ciel), les navires prennent une nouvelle importance...
Grâce à ce nouveau jeu de cartes, les joueurs ne savent pas, tant qu'ils ne les ont pas conquises, où se trouvent les meilleures entreprises de production. Cela les amènera à se poser des questions du genre : faut-il défendre l'Arabie en espérant que l'on y trouvera du pétrole en grande quantité ? (Il est fort possible, en effet, qu'il n'y ait plus de pétrole en Arabie !).
Une variante - conseillée - consiste à mélanger le nouveau paquet avec l'ancien et à retirer ensuite la moitié des cartes. Cela provoquera un certain degré d'incertitude et, éventuellement, la raréfaction de telle ou telle ressource (y compris le nucléaire !).

Conclusion

Comme vous avez pu le constater, Suprématie est un jeu très "ouvert". L'extension qui vous sera bientôt proposée devrait vous permettre de varier votre plaisir à l'infini. Quoi qu'il en soit, n'attendez pas sa parution pour mettre au point vos propres idées, avant de nous les faire parvenir. Nous publierons les meilleures d'entre elles.
Messieurs les généraux à cinq étoiles, bonne chance !

RENCONTRE COSMIQUE

Comment devenir un champion cosmique en six leçons

par Pierre Cléquin

Pierre Cléquin est un "mordu" de Rencontre Cosmique. Il aime tellement ce jeu, qu'il n'a pas arrêté d'y jouer depuis qu'il l'a découvert. Certains prétendent que cela a eu un effet déterminant sur sa vision du monde terrestre... et extra-terrestre. En tout cas, aujourd'hui il est devenu un véritable spécialiste des conflits galactiques. Ses tactiques imparables et son exceptionnelle maîtrise des règles ont fait de lui un joueur légendaire. Comme il n'est pas égoïste, il a accepté de révéler certains des trucs qu'il emploie pour gagner.

Avertissement préalable

J'allais, le cœur léger et l'âme sereine, m'attaquer à la rédaction d'un article édifiant sur les mille et un problèmes stratégiques et tactiques posés par Rencontre Cosmique, quand une étrange et soudaine intuition stoppa net mon élan : 973 années terrestres ne suffiraient pas à l'accomplissement de la mission que je m'étais assignée !
Voilà pourquoi vous pourrez trouver ci-contre un certain nombre de recettes, trouvailles, réflexions et autres anecdotes, mais pas le moindre conseil définitif. Car je dois vous avouer humblement que j'ai, entre autres projets, la ferme intention de passer les 973 années qui viennent à JOUER à Rencontre Cosmique...

Première leçon : Savoir utiliser les pions

Simple piétaille représentant des forces armées brutales et déterminées, les pions n'en sont pas moins à la base de toute conquête de l'univers. Obéissants et disciplinés, ils vont et viennent d'un système stellaire à l'autre, grâce à cette merveille de technologie transgalactique qu'est le Cône de l'Hyperespace.
Il faut d'ailleurs savoir qu'aucun déplacement de pions ne peut se faire en dehors du Cône (hormis dans certains cas particuliers, comme les possibles échanges de bases conclus par deux adversaires au cours d'un Marché). Il est ainsi totalement interdit - et même dangereux ! - de "réarranger" ses propres pions sur leurs bases en dehors des duels. En outre, il convient de manipuler les pions en obéissant à quelques règles élémentaires de prudence :

- Toujours prendre les pions que l'on place dans le Cône sur des bases dispersées, ceci afin de toujours équilibrer les forces qui défendent les planètes où vous êtes implanté.

- Utiliser de préférence les pions placés sur des planètes étrangères pour un duel (en veillant à laisser toujours au moins une unité sur place, histoire de garder quand même une base durement acquise), plutôt que ceux qui constituent les forces défensives des planètes de votre système natal.

- Se méfier de certains Pouvoirs particulièrement dangereux pour les pions isolés (je ne citerai pas de nom, mais l'Assassin proposé dans l'Extension n°1 est en la matière fort redoutable).

- N'employer au combat que le nombre de pions que l'on croit nécessaire. Il n'y a aucun intérêt à gaspiller des troupes, car elles ne sont pas si nombreuses que ça, et le Trou Noir est un lieu déplaisant d'où il est difficile de revenir.

- Pensez tout particulièrement aux conseils énoncés ci-dessus lors du second duel de votre tour, car les positions qui en découleront ne pourront pas être modifiées pendant un tour complet, à moins d'une alliance avec un autre joueur.

Deuxième leçon : Savoir jouer la bonne carte

Les cartes Duel et Edits sont une mâne céleste qu'il faut gérer au mieux en fonction des circonstances de la partie.
Le ciel se montre rarement aussi généreux qu'on le souhaiterait, et les cartes disponibles devront toutes être utilisées. Ainsi, par exemple, il n'est pas inutile de réfléchir

sur le cas d'une main "mitigée", composée d'autant de cartes fortes que de cartes faibles... Cruel dilemme : doit-on d'abord utiliser les "faibles" pour surprendre ses adversaires et gagner aisément un ou deux duels avant de reprendre sept nouvelles cartes ou, au contraire, doit-on s'empresser de jouer les "fortes", de peur de se les faire subtiliser par un joueur usant d'un "lâche" Compromis ?
Ne comptez pas sur moi pour vous fournir une réponse définitive (cf "Avertissement Préalable"), mais voici quand même quelques conseils :
- Evitez à tout prix, au moment d'un Duel important, de vous retrouver avec en main un malheureux compromis solitaire. D'une part votre adversaire, en plus de gagner ce Duel, sera peut-être ravi de se débarrasser des cartes qui l'encombrent. D'autre part, vous vous priverez de l'espoir que constitue la prise de sept nouvelles cartes toutes fraîches. Mieux vaut perdre ce genre de Duel en jouant une petite carte Attaque.
- A propos de Compromis, il faut savoir qu'il est OBLIGATOIRE de prendre des cartes de Consolation, si on en a joué un contre une carte Attaque. N'hésitez pas à rappeler à l'ordre les joueurs "négligents"...
- A noter également qu'une carte Compromis bien placée (mais non, pas dans les gencives, quand même !) peut s'avérer une arme redoutable. Que ce soit pour s'emparer des dernières cartes d'un attaquant à la fin de son premier Duel - et ainsi l'empècher d'en faire un second - ou, tout simplement, pour s'approprier des cartes que l'on devine intéressantes. Aaah, rien n'est évident à ce jeu là ! Tout est affaire de finesse, d'intuition et d'opportunisme...
- Il est intéressant de mémoriser les cartes qui ont été jouées, tout au moins les Attaques dont la valeur est supérieure à 10. Si on connaît la composition du jeu, cela peut éviter de mauvaises surprises.
- Apprenez à maîtriser la pratique habile et modérée de l'art du "bluff". Quelques bonnes parties de Poker vous l'enseigneront bien mieux que de longs discours théoriques.

Troisième leçon : Savoir conclure un Marché avantageux

Il est bon d'examiner avec une grande attention le rapport des forces en présence avant d'entamer tout Marché, ainsi que de se définir un objectif personnel, le plus précis possible. Ensuite, dans le cadre des limites impératives de la minute de discussion, tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins : chantage, bluff, franchise, conciliation... Etant bien entendu que tout dépendra des circonstances, mais aussi des propositions et de l'attitude de la partie adverse.
Parfois, il est plus simple et plus efficace de couper court à de vains discours en plaçant immédiatement, silencieusement et avec dédain, trois pions dans le Trou Noir. L'adversaire, que cela lui plaise ou non, n'aura d'autre solution que d'en faire autant. Cela peut être, entre autres, le moyen de le priver de son second Duel.
A l'inverse, on peut tout aussi bien s'entendre rapidement avec son interlocuteur sur un équitable échange de bases. Ce genre de marché a pour effet secondaire intéressant de frustrer et d'énerver les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la discussion : ce n'est jamais tout à fait une mauvaise chose ! Mais faites quand même très attention quand ce type d'accord permet à votre adversaire d'acquérir une quatrième base.
Surtout s'il peut rapidement effectuer un Duel pouvant aboutir à sa victoire (une cinquième base !).
Par contre, rien n'empêche de s'échanger directement une cinquième base, en s'octroyant ainsi une immédiate victoire partagée.
Bien sûr, certains envieux qualifieront votre succès de "vile et basse manœuvre", mais, sincèrement, qui se préoccupe de morale dans ce jeu ?...

Quatrième leçon : Savoir faire les bonnes alliances

Soyons clairs : Rencontre Cosmique, même s'il réserve une part non négligeable aux magouilles en tous genres, n'est pas à proprement parler un jeu de diplomatie. Il est généralement inutile de concocter de beaux et alléchants discours pour obtenir des alliances.
Les règles du jeu prévoient très précisément les bénéfices que des alliés peuvent retirer d'un duel en échange de leur soutien.
La principale préoccupation d'un allié potentiel est toujours, en définitive, de savoir à qui son intervention profitera le plus. On doit donc considérer attentivement les positions de tous les joueurs avant d'appeler un allié, ou avant d'accepter de se joindre à un Duel. Notamment, par exemple, si un

PETITES RECTIFICATIONS

1) Le "Sorcier" est incompatible avec le "Bluffeur" (Extension n°1), et non pas avec le "Joueur" comme il l'a été indiqué par erreur sur la carte de ce Pouvoir.
2) A propos de "L'Assassin" (Extension n°1) :
- C'est un Pouvoir obligatoire.
- Si le "Dictateur" est en jeu, celui-ci lui indique (si tel est son bon plaisir) la couleur du jeton tiré de la Tasse de la Destinée, mais ne désigne en aucun cas quel est le pion de cette couleur qui doit être placé dans le Trou Noir. Ceci reste, dans tous les cas, du ressort de "L'Assassin" lui-même.

joueur peut gagner une seconde base en compagnie d'un allié pour lequel ce sera la cinquième... Le cas s'est déjà produit. Et le fait qu'il était six heures du matin et que c'était la dixième partie consécutive n'excuse rien !
Attention aux "sadiques" qui appellent innocemment un maximum d'alliés pour un Duel qu'ils savent perdu d'avance, rien que pour le plaisir de ne pas partir tous seuls au fond du Trou Noir. Remarquez, c'est parfois une bonne technique pour affaiblir un joueur un peu trop en avance sur les autres. Mais l'abus d'une telle pratique est déconseillé, car si le propre de l'allié cosmique est d'être volage, une rancune tenace peut lui inspirer une certaine méfiance à votre égard.

Cinquième leçon : Savoir respecter l'ordre des choses

Il est très important de respecter scrupuleusement l'ordre des Phases du Duel, tel qu'il est donné dans les règles, sans autoriser la moindre rétroactivité. Vous éviterez des débats stériles sur les règles qui risquent d'handicaper le cours du jeu. Surtout s'il s'agit d'une partie officielle (au fait, à quand le premier Championnat du Monde de Rencontre Cosmique ?).
A contrario, si l'ambiance est aimable et cordiale, on peut très bien être conciliant, afin de ne pas alourdir l'atmosphère par une trop grande rigidité. C'est à vous de voir...
Il reste cependant une source possible de controverse, dans le cas où des Pouvoirs et/ou des Edits aux effets contradictoires sont employés par des joueurs différents au cours de la même phase.
Les anciennes règles américaines du jeu proposaient une règle simple et utile pour résoudre ce type de problème :
"Quand il y a conflit dans l'usage simultané de Pouvoirs et/ou d'Edits, les joueurs interviennent dans l'ordre de priorité suivant : d'abord ceux qui ne sont ni l'attaquant, ni le défenseur, en commençant par celui qui est à la gauche de l'attaquant, puis en continuant dans le sens du jeu ; ensuite vient l'attaquant, et en dernier lieu le défenseur."

Sixième leçon : Savoir user de son Pouvoir

A mon avis, Rencontre Cosmique atteint une vitesse supérieure lorsque chaque joueur dispose de DEUX Pouvoirs, au lieu d'un seul. Il est toutefois recommandé de ne pas se lancer dans cette aventure avant d'être bien familiarisé avec le jeu.
Une façon très "tactique" de jouer cette variante consiste à donner quatre ou cinq Pouvoirs à chacun, ce qui permet aux joueurs de composer au mieux la paire qu'ils utiliseront en cours de partie.
Deux Pouvoirs peuvent s'harmoniser, soit par addition si leurs effets portent sur deux aspects différents du jeu, soit par multiplication quand les effets de l'un décuplent ceux de l'autre.
Un bon exemple du premier type d'assortiment est le couple Virus/Vide ; un excellent exemple du second est à coup sûr la redoutable paire Amibe/Zombie. Mais prenez garde à certains mariages plus ou moins ratés, où l'un des Pouvoirs empêche l'usage de l'autre, au moins dans certaines circonstances. C'est le cas, entre autres, pour l'association Macron/Amibe (devinez pourquoi ?)...
La variante "Pouvoirs cachés" me paraît également quasi-indispensable au bout d'un certain temps.
Une bonne ruse consiste alors à ne révéler son Pouvoir qu'au moment où il sera le plus efficace, histoire d'impressionner un peu ses adversaires. Avec deux Pouvoirs cachés par joueur, il est plus qu'intéressant d'en réserver un, puissant en attaque, pour gagner sa cinquième base.
Pensez à la tête de vos partenaires si vous leur révélez un bon Virus à ce moment là...
De toute façon, lorsque vous pratiquez ce genre de variantes, mettez clairement au point, avant le début de la partie, les règles qui leur sont spécifiques. Comme, par exemple, les modalités d'utilisation du Zap dans le jeu à deux pouvoirs par personne, ou la définition du moment où l'on peut révéler son Pouvoir dans une partie à Pouvoirs Cachés.
Je ne vous imposerai pas mes vues sur ces sujets (je vous en avais averti !), ce sont les règles "de la table" qui auront force de loi, à condition évidemment que chaque participant les connaisse.
Une dernière précision concernant les Pouvoirs : lorsqu'un joueur "oublie" d'utiliser un Pouvoir obligatoire, il est du devoir de tous de le rappeler à l'ordre. On admettra, dans un tel cas, la rétroactivité pour réparer ce genre de négligence.
Cela m'amène à une ultime réflexion à propos des tricheurs cosmiques : Allons ! Voyons ! Rencontre Cosmique s'efforce, pour le plus grand plaisir de tous, d'institutionnaliser et de réglementer tout un tas de "tricheries" (et vous verrez que dans les futures extensions, cela ne va pas s'arranger, loin de là !). Ce n'est pas la peine d'en rajouter ! ! !

Post-Scriptum

Au dos de la couverture de ce numéro de JD+, vous pourrez découvrir DEUX extraordinaires Pouvoirs totalement inédits (même les américains nous les envient !). Vous pouvez les inclure dans votre jeu avec les autres.
Comme d'habitude, nous attendons avec impatience vos questions, réponses, problèmes, inventions, variantes, délires et autres commentaires consécutifs à vos nombreuses parties de Rencontre Cosmique.



LE COMEDIEN

PEUT JOUER DES POUVOIRS DIFFERENTS

LE COMEDIEN O

Vous avez le pouvoir de jouer des rôles. Au début de la partie, en plus de cette Carte de Pouvoir, vous en prenez autant qu'il y a de joueurs en présence (vous compris). Avant chaque duel dans lequel vous êtes impliqué comme Attaquant ou comme Défenseur, vous devez annoncer à voix haute lequel de ces Pouvoirs vous allez utiliser. Vous ne pouvez pas choisir le même Pouvoir pour deux duels consécutifs.

Histoire :
Les Comédiens sont originaires de la Nébuleuse du Trèfle. Cette race instable et cabotine est connue pour toujours refuser de se présenter sous son véritable jour aux étrangers. Elle préfère plutôt se dissimuler derrière des rôles de composition, grâce auxquels elle espère conquérir l'univers. Ses talents d'acteur sont réputés, et craints, dans toutes les galaxies.



L'ESCAMOTEUR

PEUT FAIRE DISPARAITRE DES ELEMENTS DE JEU

L'ESCAMOTEUR O

Vous avez le pouvoir de faire disparaître. Avant le début du tour de chaque joueur, vous annoncez la disparition d'un élément de jeu pour toute la durée du tour. Choisissez cet élément dans la liste ci-dessous et décrivez les effets de sa "disparition". Quand un élément a été choisi, notez-le, vous ne pourrez le faire disparaître à nouveau que lorsque chaque élément de la liste aura été désigné.

A) La Tasse de la Destinée : l'Attaquant effectue ses duels sur les planètes de son choix.
B) Le Cône de l'Hyperespace : les duels cessent après la phase 2 (récupération d'un pion dans le Trou Noir).
C) Les Pouvoirs : aucun Pouvoir ne peut être utilisé pendant ce temps (sauf celui de l'Escamoteur, bien sûr).
D) Le Trou Noir : tous les pions devant aller au Trou Noir pendant ce tour sont replacés sur les bases des joueurs concernés.
E) Les Alliances : aucun joueur ne peut s'allier à un autre.
F) Le Talon de Cartes : aucune carte ne peut être récupérée. Un Attaquant sans carte passe son tour, un Défenseur sans carte laisse les pions ennemis débarquer sur ses planètes sans pouvoir réagir.
G) L'Ecart : toutes les cartes jouées au cours de ce tour sont retirées du jeu pour le reste de la partie.
H) Les Edits : aucun Edit ne peut être joué.
I) Les Compromis (*) : aucun Compromis ne peut être joué.
J) Les Attaques (*) : aucune Attaque ne peut être jouée.
(*) Note : un joueur principal d'un duel qui n'a plus en main que des cartes "escamotées" doit les jeter et se refaire immédiatement une main de sept nouvelles cartes.

Histoire :
Mais qui a escamoté cette histoire ?...

Dans ce volume 3 de JD+, vous trouverez :

. Tout sur les dernières parutions et les projets les plus secrets de Jeux Descartes.

. Une interview de *Jervis Johnson*, le créateur de Bloodbowl, le seul jeu de société où les orcs ont vraiment une chance de gagner.

. Un article permettant d'aborder Star Wars, sans risquer de se perdre au détour d'une galaxie. Par *François Kervinel*.

. Le Négociant Interstellaire, un nouveau type de personnage pour Star Wars.

. Des propositions concernant l'astrographie dans Star Wars, ainsi que des fiches à photocopier pour décrire les systèmes stellaires et les planètes que vous imaginerez. Par *Jean Balczesak*.

. La "Check-List du Combattant de l'Espace" ou comment maîtriser sans douleurs les combats spatiaux dans Star Wars. Par *José Cuaro*.

. Une étude approfondie sur la pègre américaine, destinée à corser vos aventures de L'Appel de Cthulhu. Par *P. Alliot* et *S. Truffert*.

. "Signes secrets pour sociétés secrètes" ou le scoutisme dans Paranoïa. Par *Pierre Lejoyeux*.

. Des conseils pour que vos "méchants" soient encore plus méchants dans Maléfices. Vos joueurs ne le regretteront pas ! Par *Hervé Fontanières*.

. Une Fiche d'Aventure photocopiable pour les personnages de Légendes. Par *Anne Vétillard*.

. Des scénarios "espagnols" pour Les Aigles, avec de nouveaux pions. Par *Jean-Jacques Petit*.

. Deux nouvelles cartes Pouvoirs pour Rencontre Cosmique et plein de conseils tactiques pour devenir le maître de l'univers. Par *Pierre Cléquin*.

. La marine hollandaise pour Amirauté. Par *Paul Bois*.

. Suprématie puissance 2 ! présente en détail ce que vous découvrirez dans la boîte du prochain supplément pour Suprématie, le jeu des superpuissances. Par *Henri Balczesak*.

JD+ ? C'est l'utile et l'agréable !